《古剑奇谭》独家报道之二
劫焰重生——游戏主题全面曝光

瑟达斯传说
《龙世纪》背景解读

02月上
本期特惠价
￥7.00

Popsoft www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第321期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择





整治互联网

从诞生伊始便陷入“色情、盗版、炒作”漩涡的中国互联网，在21世纪新一个十年到来之际迎来了转型的关口，不管网民是否愿意接受，这个变化都必将到来。我们所能做的，只有看一看这些究竟是怎样一点点发生的。





大众软件

2010年 再创辉煌

1、2010年《大众软件》依然为旬刊，内容将更加丰富，报道更加全面。

2、《大众软件》旬刊，每月分为上、中、下三期，1、8、16日出版。

订阅《大众软件》上、下旬杂志全年168元，半年84元。

中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：到当地邮局汇款

收款人：大众软件

收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号 恩济大厦511室

邮编：100142

汇款金额：XXX元

汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话



接受来社订阅

杂志社地址：北京市海淀区西四环定慧北桥东300米路南，

亮甲店130号 恩济大厦511室

联系人：陈小姐

联系电话：010—88135604

邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。

CONTENTS
本期目录

P21 网络时代 重点推荐

春暖花开 ——网络恋爱兵法36计

在网络的哪个角落里，最有可能让你经历一段缠绵的爱情？网恋安全吗？会不会见光死？



P33 实用软件 重点推荐

离开Windows的日子 ——Chrome OS vs Moblin深入分析

自从Google宣布开发操作系统后，还只能看到照片的Chrome系统便受到Fans的热捧……



P123 龙门茶社 重点推荐

瑟达斯传说 ——《龙世纪——起源》背景解读

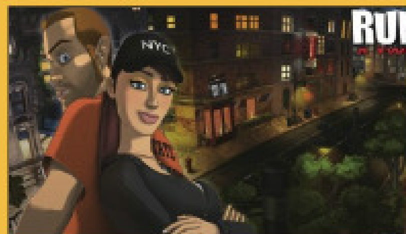
这是一部黑色奇幻史诗，在这块土地上的冒险每日都与绝望相伴，在最黑暗的夜晚中……



P133 攻城略地 重点推荐

逃亡 ——扭曲的命运

本游戏采用纯手绘画面风格，使用改良的3D卡通渲染引擎，将3D人物与2D背景相结合……



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 何先进 朱良杰 李卓 赵绮也 白云龙
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 白云龙
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年02月01日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

8神经向我点了点头以示嘉许，我从他手中接过了责编权杖，顿时感到此神器上的绵绵内力流传过来，令人精神抖擞。我查看了一下责编权杖的属性值，“嗯，不错！攻防均有提升，还多了个大范围魔法（催稿），只待下周一上班我就能装备上它，成为整个编辑部的焦点……”

没想到，一场北京40年不遇的大雪抢走了我的风头，厚厚的积雪覆盖在树上、马路上，偌大的北京城一夜间成了冰雪之城。最初我还对雪景的壮丽赞叹不已，但当周一我艰难地跳上公交车时就便醒悟过来，不仅同事们一定会为恶劣的交通状况、骤降的气温影响，而且这些铲不尽、融不完的雪还大大增加了环卫工人、交管人员的工作压力（你们辛苦了！），真正开心的也许只是那些因大雪停课，可以在家堆雪人、玩游戏的同学们吧。

一路上公交车左摇右晃，比平时要慢上许多，到达编辑部后，大家纷纷表示今天风大，天冷，路难走，一位美编为了不耽误工作，坚持花一个小时走路上班，可想一路上克服了多少艰难险阻。看着大家已被老天爷折腾得够呛，甚至有些狼狈不堪，这还让我怎么忍心催稿？怎么忍心！

当读者们拿到本期杂志时，离2010年春节也没多远了，有道是瑞雪兆丰年，希望明年咱们大伙都能顺顺利利，平平安安，学业进步，万事昌顺。希望身在外地的朋友都能买到票，考英语四六级的都能通过，期末考试成绩出来后都能满意，买彩票的都能中奖，中奖后别忘了分小白一点。

最后，你们知道上期8神经说的那位很较真的人是谁吗？他的名字中有一个“漠”字……

本期责编　小白

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
河南	奚卫国	辽宁	雷旭
福建	杜伟	广东	张名勇
上海	杨光	云南	郭寒冰
河北	付伟	浙江	陈喆
湖南	倪嘉琪	北京	管文杰
山东	纪刚	湖北	袁光平
陕西	张珂珂	北京	于涛
云南	王浩	福建	杨航
湖南	罗翔	山东	刘竞
湖南	张慎思	吉林	余天星



▲奖品为《游戏剧场小说版》一本

《大众软件》领取新闻记者证名单公示

根据新闻出版总署《关于开展新闻记者证核发情况自查工作并重申有关规定的紧急通知》（《2009》299号）、《新闻记者证管理办法》、《关于2009年换发新闻记者证的通知》、《关于期刊申领新闻记者证的有关通知》要求，我单位已对申领记者证人员的资格进行严格审核，现将我单位拟领取新闻记者证人员名单进行公示。公示期2010年2月1月—2010年2月15日。举报电话为88118588。

拟领取新闻记者证人员：

王晨、田震、汪铁、李刚



宾得 K-x 数码单反相机
入门级王者

■晶合实验室 壹分

K-x沿用了上一代K-m的机身模具，因此在外观上除型号标识外基本与K-m一模一样，但它却是一部仅凭宣传海报就引起轰动的产品。宾得破天荒地在K-x上使用了彩色外壳，并且允许消费者在较大的范围内自行选择机身、手柄的颜色（限日本地区，国内用户可选择黑、白、红色的机身），这在单反相机发展历程中是史无前例的，也引发了媒体与消费者的争论，个别守旧的媒体对此提出异议。根据宾得日本官方主页提供的图片，我们粗略统计了一下，宾得提供了20种机身颜色和7种以上的手柄颜色，每种颜色的机身可对应5种颜色的手柄，总计100种色彩搭配方案。除此之外，宾得还在日本市场投放了与著名动漫结合的限量版特殊色彩搭配K-x。我们认为数码单反相机尤其是入门级产品早已脱离了专业摄影应用的范畴，在外观、功能设计上向消费类产品风格靠拢是必然的，因此K-x的色彩搭配方案对入门级数码单反相机市场来说都是具有积极意义的。






在日本市场有多达一百种的可选配色方案，国内市场则限于黑、白、红、蓝四种

纵览当前的入门级数码单反相机市场，K-x依然是体积最小的产品，机身尺寸仅122.5mm×91.5mm×67.5mm，装入4节5号南孚碱性电池和SD卡后的重量约为615g（实测重量），轻巧的机身加上缤纷的色彩使其吸引了大批普通女性消费者的关注。这款产品采用与K-m相同的不锈钢骨架和工程塑料外壳，操控方式也与K-m一致，值得强调的是，其操控按键功能设置已超越了入门级范畴，具备中高端产品的一些特征，如白平衡设置、感光度调节等功能都可一键进入。机背的液晶屏为23万像素2.7英寸广视角屏幕，规格上中规中矩，并具备亮度调节功能。

这款产品的感光元件为索尼制造的1290万物理像素的CMOS（APS-C画幅，有效像素为1240万，曾用于尼康D90），并搭载了宾得SR感光元件位移防抖技术，同时还在电路设计中引入了部分K-7上的新技术。图像处理器升级为PRIME Ⅱ成像引擎（PENTAX Real Image Engine），该处理器也被K-7所采用，由宾得和富士旗下的Fujitsu Microelectronics Limited合作开发，在数据处理速度、色彩还原等方面比K20D时代的





K-x是一款值得摄影爱好者选择的优秀产品，功能全面、画质突出，尤其适合自然风光、微距/静物小品、人像和人文纪实类题材的创作。电池选择方面需要用户注意，普通的充电电池由于电压衰减过快，不适合K-x，应该尽量选择具有低自放电特性的电池。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商：宾得（Pentax）
上市状态：已上市
售价：4600元（单头套机）
附件：数据线/软件光盘/说明书等
咨询电话：010-65187889
推荐：摄影爱好者



机身背面布局，与K-m基本相同

PRIME成像引擎有明显提高，同时还支持高速视频流数据处理，与新的CMOS搭配可支持720P@30fps高清视频的拍摄，最高连拍速度也达到4.7fps。K-x的感光度范围比K-m提高很多，提供ISO 200～6400，并可扩展为Lo（约相当于ISO 100）和Hi（约相当于ISO 12800）模式。另外，K-x还提供了大量机内图像加工和数字色彩滤镜，其中如HDR（需使用三脚架）、正片负冲、铅笔画、素描、模型等模式效果非常出色，并允许滤镜效果相互叠加。



模式转盘增加了摄像模式，快门后方的帮助按键改为宾得“超级程序曝光”绿键，电源灯则变为蓝色

K-x采用电子控制纵走式焦平面快门，最高快门速度高达1/6000s，最长曝光时间为30s，并支持使用B门进行超长时间曝光，闪光灯高速同步速度为1/180s。K-x的对焦模块为来自K20D的SAFOX Ⅷ，虽然在对焦精度和速度上弱于K-7中的SAFOX Ⅷ+，在光照不足或低反差场景中对焦速度较慢，但支持11点宽区自动对焦（中央9个对焦点为十字对焦），不仅比K-m的5点对焦模块更实用，整体性能也高于目前的同级产品。遗憾的是宾得仍然没有为K-x提供取景器中的对焦点重叠功能，即相机合焦或切换对焦点时在光学取景器中没有红色亮点提示，这对于大部分用户来说需要时间去适应。作为补偿，K-x的机背液晶屏操作界面里有专门的对焦点位置提示。

K-x提供了完善的Live View（液晶屏实时取景）功能，支持面部优先自动对焦功能，在自动对焦时支持最高6倍的放大显示，而手动对焦时则可达到更高的10倍放大，有效降低了手动模式的使用难度，对于需要精确对焦的拍摄任务（如微距等）实用价值非常高。K-x采用TTL全开光圈16区分割测光系统，并能与镜头和对焦系统信息结合，支持多分区平均、中央重点和单点测光模式，曝光范围达EV1～21.5，并提供了±3EV的曝光补偿调节，支持最多3张±1EV的包围曝光功能。

这款产品的许多重要性能指标已经接近甚至达到当前中级产品的水平，操控性和握持感也远超同级别产品，这些特征对摄影爱好者具有相当的吸引力。但归根结底相机是用来拍照的，只有在保证图像质量的前提下那些诱人的指标才具备实际意义。我们选择了SMC PENTAX-DAL 18–55mm AL（随机套头）、SMC PENTAX-DA 50–200mm ED、SMC PENTAX-DA★200mm ED [IF] SDM、SMC PENTAX-FA 31mm Limited等4支镜头来进行测试。

K-x能对宾得所有在产镜头提供良好的支持，DA/DAL系列、具备超声波对焦马达的DA★系列和延续自胶片时代的FA系列都没有问题，同时也继承了宾得一贯对手动镜头支持良好的特征，在使用老式手动镜头时具备自动测光、合焦提示功能。在使用DA★/DA/DAL系列镜头时，还可通过机身内置的色散、畸变校正功能来消减紫边和透视畸变等问题。针对K-x的拍摄测试过程中经历了晴天、黄昏、博物馆、大雪降温等多种不同环境和场景，K-x表现出了良好的适应性，尤其是在零下13、4度的大雪天里也能不受任何影响地正常工作。自K-m开始，宾得入门机型的色彩风格就开始有所转变，新的鲜明模式下倾向于更加明亮、鲜艳和活泼的色彩还原，K-x也是如此。这种色彩风格非常适合不愿进行过多后期处理的用户，直接出片效果很好，大多数场景下照片会并带有轻微的令人舒适的暖色调，新增的CTE白平衡模式在应用于日落场景时效果非常好。最后，K-x在高感光成像方面拥有鹤立鸡群的实力，ISO 1600下对噪点的抑制相当好，画面干净且细节丰富，单论降噪能力甚至超过了目前各品牌的中级产品。我们认为K-x的综合性能明显超过了同级别产品，甚至拥有与部分中级产品一较高下的能力，我们欢迎这种“搅局者”的出现，它将打破多年来人为设置的数码单反相机等级壁垒，为消费者带来更大的利益。



故宫太和殿前的日晷，K-X极好地再现了现场浓郁暖色调氛围，原片如剪影的部分尚保留有一定的细节（SMC PENTAX-DA★200mm ED [IF] SDM，自动白平衡，ISO 1600，1/400s，f2.8）



大雪中的鹅，雪地细节表现较好，层次分明，自动白平衡准确（SMC PENTAX-DA★200mm ED [IF] SDM，自动白平衡，ISO 1600，1/400s，f2.8，1EV）



北海公园五龙亭，套头的广角端（18mm）拍摄，有轻微暗角和较明显的畸变，整体来看中规中矩（SMC PENTAX-DAL 18–55mm AL，自动白平衡，ISO 1600，1/125s，f11）

索尼爱立信U1手机
1200万像素3G智能机

■晶合实验室 电子土豆

“百万像素已过时，3G产品正当红”——拿到这部索爱“手机”时，笔者脑海中浮现出我们报道CeBIT 2005汉诺威展会时用的这个小标题。当年展会上索尼爱立信W800i的200万像素已足够抢眼，而500万像素的三星V7800手机更是光芒万丈。5年后，500万像素以上拍照能力已成为中高端手机的入门配置，而这台索尼爱立信U1也在岁末来到了我们面前。1210万像素+氙气闪光灯+机身防抖、3.5英寸触摸屏、A-GPS、S60第5版Symbian智能操作系统、GSM/WCDMA双制式……索爱“机皇”归来。

随着3G应用的兴起，拥有强大应用和扩展能力的智能手机越来越受到中高端用户的欢迎。索尼爱立信的手机一直以强大的音乐功能和良好的拍照能力著称，相对不太重视智能手机的发展。其实从早年的索爱P908/910到后来的W958c/W960i都是基于Symbian UIQ系统的热卖产品，但近两年却后继乏力，而同期诺基亚、三星等厂商“成建制地”推出S60系统的高端触摸屏智能手机，诺基亚5800/5530乃至N97在2009年红极一时。眼前这部U1让索尼爱立信终于回到了“塞班”的怀抱，而同期发布的X系列则采用了Android 2.0或Windows Mobile系统，显示出索尼爱立信回归智能机市场的决心。

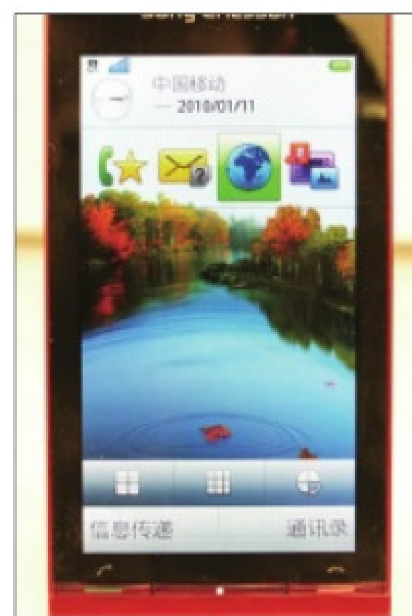
U1有睿雅黑以及波尔多红色可选，样机为红色。机身尺寸为112mm×55mm×13mm，重126克，整体方正边角圆润，握在手里并不显得臃肿，正面和背面为红色烤漆塑料材质，侧面则是亮银色塑料，只是在背面镜头盖部位采用了金属拉丝工艺和镀镍亮条装饰。初拿到这部手机，其造型并未给我们留下过于惊艳的印象，毕竟这种基于S60第5版的大屏智能手机，无论按键还是布局都大同小异。但索尼爱立信的烙印是体现在骨子里的，首先U1无论机身做工、喷漆处理和按键细节都非常精致，捏起来丝毫没有那种松松垮垮的感觉，UI界面也更漂亮，这方面诺基亚需要向它的同行们多多学习。然后就是多年不变的耳机/数据共用的Fast-Port接口，尽管其原配耳机一向拥有不错的音质，但在3.5mm立体声输出成为主流的今天，索爱未免过于固执。好在另一方面总算与时俱进——U1放弃了索爱手机一贯采用的记忆棒，改用更通用的Micro SD（TF）卡，并附带了一张8GB的TF卡，用户不必再额外投资。



手机背面俨然是一部相机

机身屏幕上方是听筒、副摄像头和光线感应器，下方只有拨号、挂机和菜单三个按键，锁定、Fast-Port和TF卡槽位于机身左侧，右侧是拍照功能键和音量调整键，电源开关和独立扬声器在顶部。U1的触摸大屏表面非常光滑，容易留下指纹。其触控笔是独立的，机身内并无笔槽，怕丢笔的用户需要把它用手绳挂在手机下方，且短小的笔握持感不佳，这方面需要改进。

U1的3.5英寸触摸屏支持高达360×640的分辨率，这也是S60 V5系统的标配，1600万色的屏幕显示非常细腻，色彩鲜艳。手机界面和菜单是典型的S60 V5布局，顶部显示手机信号、时间、电量和耳机状态，下面一排是4个快捷功能栏，而虚拟拨号键盘和主菜单可通过下方的软键呼出，手机支持中国联通的WCDMA 3G网络，在SIM卡支持下 下转（第9页）


手机正面和主界面



标准的S60 V5菜单





作为索尼爱立信基于S60 V5系统的旗舰机型，U1拥有超大屏幕、灵活的智能系统、齐全的功能和极为强大的拍照能力，可以说作为一部手机，该有的功能它基本都有了（除了有争议的Wi-Fi），没有的功能也大都可以通过软件扩展补充。唯一问题在于，它初期的价格恐怕不是喜欢它的一般年轻人所能接受的。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★

厂商：索尼爱立信（Sony Ericsson）
上市状态：已上市
售价：5499元（行货，非联通订制版）
附件：充电器、耳机、8GB TF卡，其他无（样机）
推荐：资金充足的用户
咨询电话：400-810-0000

雷蛇地狱狂蛇鼠标
狂蛇出洞

■晶合实验室 Red

地狱狂蛇是雷蛇定位入门级的光学鼠标，外型与之前的煞魔蛇基本一致，同样为左右对称设计，尺寸为：115mm×63mm×40mm，不过它的光学引擎升级为更先进的Razer Precision 3.5G红外传感器，提供高达3500dpi、1000Hz的刷新速度与1ms响应时间，支持最高120英寸每秒的移动速度和15G的加速度，各项指标在入门级游戏鼠标中十分突出。鼠标左右键点击清脆，回弹力出色，24格滚轮阻尼适中，手感同样十分优秀，缺点是滚轮无法发光。


底部调节开关

鼠标背部覆盖了仿肤质涂层，尾部隆起贴近手心，握持感良好。尾部Logo通电后可发出蓝光，但不具呼吸灯效果。鼠标底部采用超滑静音特富龙鼠标脚垫，使鼠标适合在各类鼠标垫上使用。光头两侧配有两个调节开关，可分别在450、1800、3500三档调节DPI，以及125MHz与1000MHz两档间选择刷新频率。鼠标的USB连接线长7英尺，质地柔韧，接口并没有采用镀金涂层，且线材外也没有包覆尼龙织物，与其高端产品拉开档次。

尽管是一款入门级产品，但地狱狂蛇完全可以胜任流行的即时战略游戏或第一人称射击游戏，在实际游戏中手感也十分优秀，官方网站提供了驱动程序，可方便调节鼠标各项参数。



地狱狂蛇是一款返璞归真的产品，三键设计更能符合多数人的使用习惯，加上出色的技术指标，性价比较为突出，值得所有游戏玩家选择。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商：雷蛇（RAZER）
上市状态：已上市
售价：299元
附件：说明书/贴纸等
咨询电话：400-716-8484
推荐：游戏玩家

上接（第8页）可进行视频通话。桌面布局可自行设置，标准字体和设置下主菜单为12宫格。可能由于样机系统不太完善的缘故，部分菜单操作略有迟滞感。手机内存约77MB，可通过TF卡扩展。通讯录为S60系统的传统名片式，对智能手机来说，名片数量只取决于内存容量。




未经处理拍照原图，曝光准确，图像细节非常清晰

轻轻滑开镜头盖，露出自动对焦镜头、氙气闪光灯、摄像补光等和对焦辅助灯，看上去颇有几分索尼卡片相机的风范。镜头光圈达到2.8，相机带有笑脸识别（拍摄对象露出笑容后自动拍摄）和机身防抖功能。U1支持最高4000×3000的照片拍摄和640×480@30fps的视频拍摄，自动对焦速度很快，白平衡准确，成像锐利，细节分辨能力非常好，在光线较为充足的环境下，完全可以与一般卡片相机相媲美。

U1可使用手写、虚拟QWERTY全键盘及虚拟数字键盘多种方法进行输入，并内置了搜狗输入法，喜欢DIY的玩家未来还能找到更多第三方输入法安装。除了常规的小工具外，手机内置了数独、Worldmate、Labyrinth、Mylook、V8Mag、RoadSync、Quickoffice、Adobe PDF阅读器、谷歌手机软件、优酷、开心网、华风天气、搜狗输入法、大智慧炒股等多种应用软键和游戏，其实对于喜欢钻研的玩家来说，智能手机意味着几乎无限的扩展功能。手机内置了A-GPS功能，连拍照时都可标出当前坐标，样机仅有谷歌地图，零售版产品应会内置导航软件。U1配备1000mAh的BST-33锂电池，电话和短信不多的情况下可待机4天，当然对于智能手机来说，多配备一块电池很有必要。

索尼爱立信U1手机规格	
网络频率	GSM/GPRS/EDGE 850/900/1800/1900，UMTS/HSPA 900/2100
尺寸	112mm×55mm×13mm
重量	126克（含电池）
屏幕	3.5英寸1600万色TFT触摸屏，分辨率360×640
摄像头	1210万像素CMOS
闪光灯	内置，氙气闪光灯
手机内存	77MB，支持Micro SD（TF）卡扩展
其他功能	蓝牙立体声（A2DP）、FM收音机、电子杂志、TV-out



明基DV M1数码摄像机
1080P口袋机

■晶合实验室 电子土豆

岁末年初，明基推出一款重量级产品——DV M1，这台小巧漂亮的“掌中宝”机型具备1080P视频拍摄和1000万像素拍摄静态能力，使用SD卡存储。DV M1样机为酒红色，机身线条圆润，造型时尚大方。虽然外壳大部分采用喷漆工程塑料，但模具非常精细，漆面光滑亮丽，镜头环、屏幕背面和按键等区域采用了质感很好的金属拉丝材料。机身非常小巧，与一部便携式DC相当（参数见附表），主要握持部位都进行了颗粒化防滑处理，握持轻巧方便，操作手感非常好。



小巧的机身质感很好

M1采用1/2.3英寸CMOS感光元件，支持最高1920×1080@30fps视频和1000万像素（3648×2736）静态图像拍摄，5×光学变焦。它配备3英寸LCD、23万像素的16：9屏幕，效果很清晰，并支持触摸操作。机身按键相当简洁，闪光灯和麦克风位于前部镜头下方，电池舱和SD卡舱在机身底部，顶部有变焦拨杆，拍摄按钮位于后部拇指部位，主控面板上仅有电源、预录/定时拍摄、逆光补偿、摄像/拍照模式切换几个按键。它提供HDMI、USB 2.0和音频/视频输出接口，支持液晶屏和电视双屏幕输出。

这款DV支持智能锁定对焦，能持续定位追踪拍摄目标，具备EIS电子防抖系统。其一大特色是智能3秒预录，可将正式录像前3秒的影像暂存在内存中，拍摄时自动加入，菜单中还提供了多种场景模式和视频淡入淡出功能。其麦克风带有智能型防风模式，能有效消除风声杂音，16：9的270度旋转宽屏和相应的拍摄模式，在舞台拍摄等需要宽视角的应用中非常合适。

M1通过3.7V/1450mAh电池供电，4GB的SDHC卡在1080P模式下最多能记录40多分钟的视频，而充满电后M1可维持约80分钟的拍摄，勉强能拍满一张8GB的存储卡，好在它支持一边充电一边录像。光线良好的情况下，它拍摄的视频清晰度不错，长焦端拍摄视频偶尔会出现对焦缓慢的问题。由于最高ISO只有400，弱光下拍摄能力有一定局限。



1080P视频拍摄清晰度不错



静态拍摄白平衡准确，锐度较高





作为一款支持1080P拍摄的全高清DV，明基M1外形靓丽，体积小巧，操作方便，较短的变焦范围和较弱的暗光拍摄能力是其不足之处。最近明基官网商城正以1999元促销，加送4GB SD卡、原装电池、挎包和HDMI线，适合喜欢拍摄高清视频的玩家入门使用。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商：明基电通（BenQ）
上市状态：已上市
售价：1999元
附件：说明书、保修卡、皮带拉手、锂电池、充电器、连接线等
推荐：喜欢小巧体积，需要高清拍摄的用户
咨询电话：400-8282-822

明基DV M1规格

项目	规格
体积	112.5mm×44.35mm×63.5mm
重量	210克（不含电池和SD卡）
影像感应器	1/2.3英寸CMOS，静态1000万像素
焦距	f=35mm～175mm（等效35mm）
光圈	F=3.49（广角）～3.59（长焦）
对焦范围	30cm（微距10cm）～无穷远
光学变焦	5×
快门速度	1/2000秒～1秒
ISO等效	自动（视频）/Auto/100/200/400（照片）
静态图像	JPEG，LW（3264×1840）/L（3648×2736）/M（2448×1840）/S（1600×1200）
视频	MPEG4，HQ（1920×1080@30fps）/SP（1280×720@60fps）/LP（1280×720@30fps）/Web（640×480@30fps）
白平衡	自动/日光/白炽灯/荧光灯/阴天/自定义
曝光补偿	-2.0～+2.0EV（0.3EV步进）



华硕 MS236H 液晶显示器

唯美至上

■晶合实验室 Red

由于TN面板在性能上很难再做挖掘，外观的改进与更加节能是各厂商的努力方向，华硕不久前推出了“爱尚”系列液晶显示器，轻薄的机身与别具一格的外观设计让人眼前一亮。这次送达评测室的是型号为MS236H的23英寸（16：9）产品，分辨率达到1920×1080。由于电源适配器外置，其厚度仅为1.65cm，在CCFL背光显示器中十分优秀。

近来三星、友达等面板厂商开始提供23英寸整的新面板，MS236H就是采用这种面板的产品之一。我们发现部分媒体仍习惯性地将此产品标注为23.6英寸，因此提醒读者注意。

这款产品采用对比强烈的黑白两色搭配，整体线条柔和，正面为光亮的烤漆工艺，与纯白色的背面形成强烈对比，给人感觉沉稳庄重又不乏时尚气息。淡蓝色LED触控按键设计在机身右下方，实际使用中反应灵敏，视觉效果出色。显示器背面延伸到底部形成支撑，且下端两侧还设计了防滑胶垫，使摆放时更为稳固。散热孔设计在显示器四周前后面板相接处，保证散热的同时也起到装饰作用。D-SUB、HDMI及用于输出HDMI音频的耳机接口设计在背部右后方，布局较为合理。

MS236H的底座设计尤为独特，为黑色的塑料环形结构。安装方法也很简单，通过螺丝固定后扣合白色后盖即可，乍看上去好像嵌入显示器后部一般，效果十分别致。环形底座上也有防滑设计，虽然阻尼不如胶垫材质大，但实际测试时将显示器摆放到玻璃桌表面受力也不易移动，因此可满足多数使用环境。这种环形底座设计虽然视觉效果较好，但缺点是导致显示器的倾斜角度只能在+10°～+20°间调节，无法形成负角度，当用户视线较低时会受到可视角度限制（如躺在床上），无法看清屏幕内容，令这款产品的实用性有所降低。



散热孔设计巧妙



接口布局



底座安装方便

我们使用D-SUB接口连接MS236H，用DisplayMate调整好亮度与对比度后开始测试。这款产品的亮度表现比较均匀，在纯黑背景下几乎看不到漏光，DisplayX的256级灰阶测试中可看到第5～6级灰块，高亮部分的灰阶与色彩过渡平滑，但暗部分层比较明显。MS236H的三原色还原准确，垂直可视角度要逊色于水平方向。2ms的灰阶响应时间使其游戏和电影的高速移动状态下表现良好。





这款产品支持华硕“SPLENDID智能靓彩”技术，“Trace Free”灰阶加速功能也在动态场景下提供了更佳的细节表现。尽管没有采用效果更好的镜面屏，250cd/㎡的亮度也低于同类产品，但优秀的外观设计依然适合注重时尚的用户选择。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★

厂商：华硕（ASUS）
上市状态：已上市
售价：1999元
附件：电源线及适配器、HDMI转DVI线、说明书、保修卡等
推荐：注重时尚的家庭用户
咨询电话：800-820-6655

面板尺寸	23英寸（16：9）
色彩饱和度	72%（NTSC）
分辨率	1920×1080
点距	0.265mm
亮度	250cd/㎡
对比度	50 000：1（动态）
可视角度	170°/160°（水平/垂直）
倾斜角度	+10°～+20°
灰阶响应时间	2ms
最高功耗	31W（待机）

顶级豪宅
Tt LEVEL 10全塔式概念机箱

■晶合实验室 壹分


最多可支持6块硬盘，带有抽取盒，安装非常方便

LEVEL 10是Tt为纪念公司成立10周年而推出的一款全塔式概念机箱，并在这款产品的外观设计上与BMW DesignWorks合作，力求打破当前机箱的设计思路，全金属机身采用铝合金材料，结合精细的磨砂表面，形成独特的质感。这款产品所用板材厚度达到3mm，使其重达到21.37kg，体积达到666.3mm×318mm×614mm。为便于用户搬运，特意在机箱顶部和底部增加了把手设计，但要一个人独力对付这个大家伙还是非常不容易。

LEVEL 10采用了突破性的O.A.C（开放式建筑概念结构设计），即通过模块化设计将机箱内部各个不同的散热区域独立区隔。这款产品根据散热需求划分为电源舱、主机系统舱、3.5英寸硬盘舱（最多支持6块硬盘）和5.25英寸光驱舱（最多支持3个设备），并预留了用于安装SSD的2.5英寸扩展位。因此从左侧看，机箱被分为四个不同大小的独立区域，每个区域都可单独开启，因此没有传统意义上的机箱左侧面板。这款产品的右侧面板设计非常简洁，由于机箱尺寸极大，为增强稳固性、减少震动，侧面板采用了加厚不锈钢板（2mm），并在侧板上安装了多功能锁具，一副锁具可分别控制存储舱位和主机系统舱位。底座处的大弧线过渡不仅美观大方，还减少了连接结构，增强了稳固性。

得益于独特的分区设计，这款产品的散热性能非常好，电源、处理器、硬盘的热量不会互相影响，从而使风道简单高效。同时还有4只静音风扇安装在硬盘、主机系统舱等位置，提升了散热效率。另外，这款产品为高端DIY玩家留出了充足的“背板走线”空间和对应的孔位，机箱前置面板的各种连接线也被安置于背板，可保证机箱内部整洁、风道畅通。为了便于大家了解这款产品的设计细节，我们将更多的篇幅留给图片，以飨读者。





LEVEL 10是一款集中体现Tt设计制造实力的产品，同时也为机箱造型设计、散热优化提供了新颖的思路。高昂的售价注定它只属于骨灰级DIY玩家，但我们希望其设计亮点能尽快出现在主流产品中。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★☆

厂商：Tt（曜越宏展）
上市状态：已上市
售价：4999元
附件：便携包/转接头/说明书等
咨询电话：010-82883159
推荐：骨灰级DIY玩家


开放式分区设计，不仅利于散热，且便于安装



多功能锁具，一副锁具可分别控制存储舱位和主机系统舱位

整治互联网

NO BT

■本刊记者 胡炎

21世纪的第一个十年即将结束时，对于中国互联网网民来说是个记忆深刻的瞬间。这十年里种种的风云变幻曲折起伏，被各路媒体争先恐后的整理罗列了出来，让被浸泡在网络时代无穷无尽信息海洋的公众再一次想起起那些似乎已经被淡忘，却从来没有消失的记忆。

弥漫四处的十年盘点之风并没有占据网民的全部注意力，很快他们的目光又转移回到正在发生的现实。回顾历史固然有巨大的信息冲击力，不过对于普通人来说，每天的生活现状又什么改变才是最重要的。就在此刻，中国互联网的网民们正经历着一个非常郁闷和痛苦的时刻。从2009年11月初开始，当众多中国网民像平日一样打开电脑，检查自己常去的BT影视下载社区中的新片更新时，可能会发现网站已经打不开了。就在10月视频网站内部掀起相互指控盗版，连带导致视频共享网站内容大幅度缩水之后，BT影视下载网站忽然出现异常，对于已经习惯于依靠互联网体验国外影视节目的中国网民来说，无疑近乎一场灾难。11月初，“伊甸园BT&字幕下载区”论坛宣布停止服务，11月底，另一家在网民中人气极高的论坛“悠悠鸟影视论坛”也宣布整改转型。12月4日，国内注册用户数量最多的BT影视下载网站“BT中国联盟BTchina”在页面上发布公告，宣布“接到广电总局通知，因没有视听许可证，所以被工信部删除备案号，从即日起停止原有影视下载服务”。至此，国内用户量最大的三家BT影视下载网站全部停止了服务，其他如人人影视、猪猪乐园、CHD、西摩BT、龙漫BT等BT影视下载论坛被波及的则更无可计数。根据相关的政府管理部门国家广电总局对外宣布的数据，截至2009年12月，广电总局今年以来查处关闭的违规视听节目网站已达631家。这些网站或者因为“无证”经营，或者因为存在色情、低俗等有害节目和侵权盗版等问题，被勒令关闭。虽然BT影视下载网站的停止服务并不意味着BT软件就此失去了用途，但对于已经习惯依赖下载论坛集中翻译并更新海外影视剧下载的中国互联网用户来说，此举的影响仍然非常深重，大部分的普通用户并不具备另寻片源的能力，他们的BT软件下载列表上想要再增加一些新的名字，就很不容易了。另一采用eMule软件提供服务的著名网络下载网站VeryCD虽然也经历了临时停止服务的风波，但目


广播电视信息
RADIO & TELEVISION INFORMATION
第五届数字新媒体高峰论坛
The 5th China Digital Media Summit

广电总局关于互联网视听节目服务许可证管理有关问题的通知

国家广电总局关于互联网视听节目服务许可证管理有关问题的通知，其实从那个时候起，我们就应该意识到，过去的好时光就此再也不会复返

前业已恢复服务，并宣布申请并将很快获得“视听许可证”。虽然有人质疑BT和eMule下载网站为何遭遇不同对待，但在目前的一片惶惶气氛中，没人想对这个问题多谈。更多的人选择缄口不言，因为“本来有个漏网的就很不容易，还大喊大叫把目光都吸引过来，不是找死么？”

BT下载遭遇红灯虽然有些突然，但此前并不是无迹可寻。2009年9月开始优酷、土豆为代表的视频共享网站行业内部出现大规模版权纠纷就是一个明显的信号，但除了引起少数人警惕之外，绝大多数人都将此认为视频共享网站领域激烈竞争带来的风波。只有少数人意识到，如果不是受到了明显鼓励的情况下，这场风波不会爆发的如此理直气壮。尽管被卷进诉讼的各方面网站都具有并不干净的历史和现状，但这并不妨碍他们在强调自己“支持正版”的身份下，拿着“反盗版”的棒子痛打被他们认定为依旧劣迹不改的同行。这场被外界看作闹剧的争端其实已经透露出了很多信息，但对于普通用户来说太过模糊。实际上如果我们追溯到更早，2008年初，广电总局就曾下发通知称：“从2008年1月31日起，所有在网上提供视频服务的公司，都必须取得《信息网络传播视听节目许可证》，同时必须是国有独资或者被国资控股的公司。”2009年9月，《广电总局关于互联网视听节目服务许可证管理有关问题的通知》又重申了互联网视听节目服务网站须持证运营的相关规定。这两项通知已经表达了太多的信息，可惜已经习惯了在“打击盗版”的呐喊声中享受互联网各种免费大餐的网民都把这当成了“狼来了”，以至于后来BT影视下载业务遭遇整顿的时候，他们目瞪口呆。



奄奄一息的天天BT——虽然页面上仍有密密麻麻的电影名单，但是已经取消了下载链接

让人目瞪口呆的并不只有BT下载遭遇的红灯，如果我们将眼光再放开阔一些，就会发现从广电总局到新闻出版总署，再到文化部、工信部、工信部、公安部、国新办、国资委、国家工商总局……诸多国家政府机构或单独，或联合，都从不同角度不同时段对中国互联网开展了治理整顿行动。时间从2008年末奥运会结束之后开始，到2009年10月建国60年庆典之后形成统一的高潮。这并不是无序的清理，而是有计划有步骤的管理。从诞生伊始便陷入“色情、盗版、炒作”漩涡的中国互联网，在21世纪新一个十年到来之际迎来了转型的关口，不管网民是否愿意接受，这个变化都必将到来。我们所能做的，只有看一看这些究竟是怎样一点点发生的。

1. 谁在管

中国互联网十几年的历史，就是伴随着种种负面话题成长的历史。正面的文化内容固然是主流，但有毒的杂草在哪里都会存在，更不用说互联网这块新兴并且缺少管理经验的领域了。从早期的无人待见，到如今的管理部门齐全，中国互联网经历了一个无序到有序的渐变，尽管其中的过程杂乱且充满阵痛，但所有人都必须承认，作为现实社会在虚拟网络上的投影，互联网需要道德、秩序和信用，这也是国家有关机构部门所采取的治理整顿行为得到大多数人拥护和赞扬的基础。作为本分守法的公民，我们都希望生活在公正有序的社会环境下，在互联网上也不例外。那些违背社会基本道德的内容，终究是被大多数人唾弃的。


网吧的兴起和整顿都是大家记忆犹新的事情，这样的“黑网吧”在那个年头也不是少数

也正是如此，最近中国互联网经历了从前未曾想象过的整治风暴。我们不妨看一看如今的中国互联网，在内容和渠道上已经有了那些明确的管制措施和法规，而这些整治风暴的源头，又是源自哪里。

国家工商总局：作为商业企业公开营业的第一道关口，所有与互联网有关无关的企业都在国家工商总局的管理之下。至今国家工商总局对于互联网的管理作用并不突出。唯一作用显著的地方，是对于网吧这个互联网流通渠道的经营牌照审核颁发。在经历了早年“黑网吧”肆虐，甚至引发火灾造成人员伤亡的惨剧之后，国家工商部门对于网吧的管



由于Q币这样功能强大的虚拟货币出现，以央行为代表的金融管理机构很快介入了互联网管理

理审核日渐严格，高峰时期甚至有一张牌照在网吧间转让价格上百万的新闻，充分体现了那个年代网吧的红火。不过随着宽带和无线互联网的普及，网吧在普通人上网的渠道中占据的地位逐渐下降，如今的网吧基本都是合法正规经营的单位，网吧牌照的获得也不再那么困难。除了牌照之外，网吧监控系统的安装还与工商部门有一些联系。而“网络商家需要上牌照”以规范税收的政策，也由国家工商总局负责颁布实施，只是由于互联网电子商务物流与商流分开的特点，让无法实施跨地管理的工商部门遇到了难题。

中国人民银行：银行与互联网发生纠葛的根本原因在于电子商务的日渐发达，如“支付宝”“财付通”这样的第三方支付平台每天流动的资金规模可以达到非常惊人的数字，因此央行的管理介入就必不可少。不过对于银行系统来说，介入互联网管理最主要的原因是在于虚拟货币在互联网中的应用，以及可能存在的对现实经济系统的逆向冲击。为此央行特别与文化部等几部门联合发文，对互联网虚拟币的使用进行规范管理。

公安部：公安部是现实社会秩序的维护者，也是网络虚拟社会秩序的维护者。从互联网诞生伊始就担负着互联网安全卫士的重任。除了打击病毒木马传播等危害互联网信息安全的任务之外，公安部专门成立的网监处还逐渐承担了越来越多的职能。金盾的标志在明处昭示着互联网信息的安全可靠，而网监则在默默维护互联网民众的秩序和信用。

广电总局：在网络视频成为互联网的热点消费内容之前，广电总局在互联网中发挥的作用并不引人注目。不过有心人也许记得2004年前后上海盛大试图借助“机顶盒”转型的时候，正是广电总局公布的规定让盛大的转型计划未能实现。在网络视频成为互联网的新兴消费内容之后，面对互联网向视频服务领域的再次挺进，广电总局打开了绿灯，诸多网络电视台的筹建和成立显示着互联网与传统电视行业的融合正式拉开了序幕。不过在此之前，对于互联网视频非法内容和下载的打击，“视听许可证”的出台让互联网民看到了广电总局职能的不可或缺。只有清理了非法视频内容之后，合法视频才有可行的商业生存环境，这对于所有人来说，都是非常重要的保障。

新闻出版总署：在“三定”文件出台之前，新闻出版总署一直是中国互联网曝光率最高的政府管理部门。没办法，谁让网络游戏是中国互联网最活跃，也是商业增长最快的领域呢。网络游戏引发的一次又一次风波中，新闻出版总署都扮演了维护秩序，支持国产原创的角色。中国国产网络游戏的迅速发展和网络游戏市场的快速增长，新闻出版总署功不可没。即使在“三定”文件出台后，新闻出版总署仍旧保持着网络游戏上网之前的内容审批权力，为网络游戏玩家把好第一道关。至于光盘、电子杂志等其他的互联网出版业务，需要新闻出版总署审查规范的就更多了。

文化部：文化部是文化消费内容的主管部门，从互联网兴起之初就默默承担了很多细微具体的工作。例如互联网有害内容的甄别和清理，国产动漫游戏内容传播的支持等等。在“三定”文件出台之后，文化部还是网络游戏进入网络测试阶段之后的主导管理者。在未来的互联网内容管理中，文化部还将发挥更加重要的作用，例如游戏业界争论多年的“游戏分级制度”，文化部有关部门业已展开讨论和建设，预计相关规定也将在未来出台。

视听许可证，这是互联网整治风潮中最受关注的焦点

国新办：国新办在互联网管理中扮演的角色通常是宏观协调者，“中国互联网违法和不良信息举报中心”归属国新办管理，但相关信息的处理执行则由公安部、新闻出版总署和文化部负责。在“整治互联网低俗之风”专项行动中，国新办也是负责的七部委之首。除此之外，国新办还一手推动了各级国家政府机构“网评员”和“网络发言人”的建立，为国家政府部门和普通民众的有效沟通建立了可靠的渠道。

工业和信息化部：很多人都还记得早年互联网短信网站乱收费带来的困扰，而互联网短信的规范管理就是由工业和信息化部（当时的信息产业部）负责实行的。强力整治之下漫天横飞的“流氓短信”终于得到了有效遏制。此后工信部还曾试图推广“绿坝·花季护航”软件对互联网内容的未成年人保护进行尝试，由于软件自身的缺陷和相关流程的纰漏没有得到有效实施。随着3G时代的来临，无线互联网即将成为中国网民的重要活动区域，工信部对于互联网的管理职责只会越来越重大，目前对于色情手机网站的规范管理，只是工信部本应承担的职责之一。

以上就是如今鱼龙混杂的中国互联网所面对主要政府管理机构，以及部分相关政策规范。不可否认的是面对诸多短时期内出台的管理规范，互联网上下出现了一些争议和混乱。不过如果对比现实生活中其他的领域，就可以发现尽管互联网整治行动中面临的管理看上去似乎名目众多，错综复杂，但类似的管理规范一样存在于社会其他行业的各个方面，例如影视行业同样要面对内容审查、工商注册和税务审核、治安管理、信息审核等管理制度；餐饮业则需要加上食品卫生、消防安全、人员管理等更有行业特色的管理规范。之所以互联网面对的监管审查看上去更多更复杂，除了因为互联网是前所未有的涉及社会各个行业各个领域的新生事物，没有人知道它应该以怎样的形态运行，另一方面也因为互联网自诞生以来一直存在监管缺失和混乱的问题，其内里的“自由共享”精神带动了整个行业的迅速发展，造成的冲击和混乱也非常明显，当监管逐渐到位，种种乱象渐渐消失的时候，习惯了原有混乱无序丛林生存环境的网民必定会有一些不适应。为了让互联网在未来社会中更好的发展，这些监管都是必要的。无论是虚拟社会还是现实社会，没有人愿意生活在一个信用缺失、色情低俗信息横流、缺乏规范管理的环境。



“绿坝·花季护航”软件，这是工信部一次不成功的规范监管尝试

2. 谁在说

人是一种充满矛盾的社会动物，一方面渴望自由行动无拘无束，另一方面又需要有一种存在的安全感和保障。基于此社会对自由的基本公众定义，最终可以归结为“做任意自己想做的事，但必须以不妨碍他人和公众的自由为前提”。如果人人都不考虑他人和公众的利益和感受，肆意妄为，那么整个社会有序运行的基础就崩溃了。互联网这个新生事物的特点在于极大地模糊了自己与别人、个人与公众的存在界限，使得在现实社会通行的秩序法则在虚拟社会中难以适应。所以该存在的管理注定会到来，但是当它真的到来时，原有秩序下生存了十多年的网民注定不会毫无障碍的迅速接受。面对骤然变化的生存环境，他们做出了各种各样的反应。本刊记者就这个变化的影响采访了一些普通网民，试图将普通人的真实感受尽可能真实的展现出来。他们身处于互联网行业的各个环节，对于目前的互联网整顿行动有着各自的感受，其中甚至不乏一些相互冲突的观点。值得一提的是，当他们听到“要说实话”的要求时，无一例外的提出了“不具名”的要求。只有匿名才能说真话，这也许正是在互联网网上披着马甲才敢毫无顾忌行事留下的心态，不知道这算是一个陋习，还是一笔财富。

网络永存，BT不死

■水管工马力高

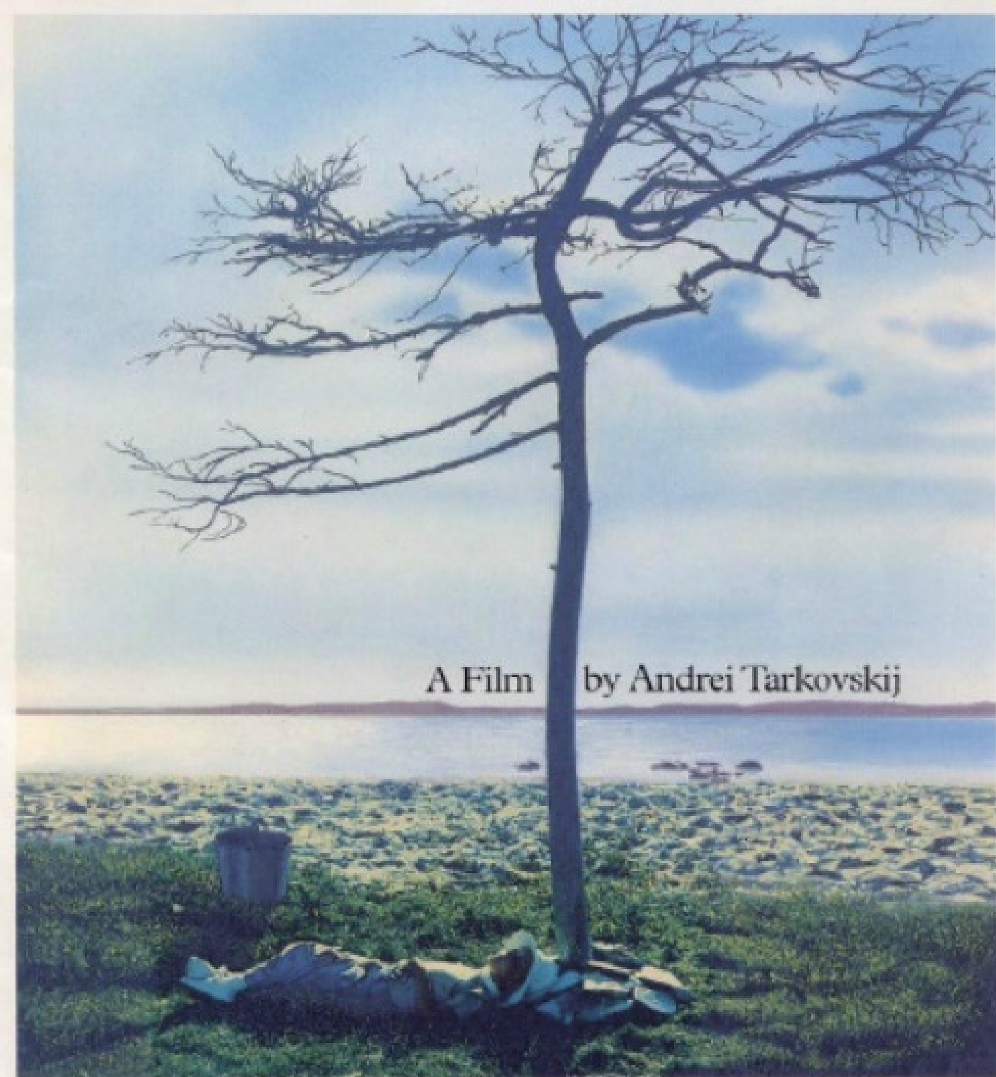
我不记得我是什么时候开始我的下载生涯的，打从有33.6k的猫开始，我就学会了从网上转存自己喜欢的文章，从“复制粘贴”，到学会用网络蚂蚁，再到后来的网络快车、FTP下载。文字、游戏、视频……我的硬盘从1.2GB扩展到6.4GB，再到20GB、40GB、120GB、500GB、1TB……很多文件进入我的硬盘之后，再见天日的机会就很少了，不过我还是不停的下。相信很多老网民都有这样的经历，一穷二白的小网虫忽然见到那么多免费的资源，那种想要据为己有的冲动是难以遏制的。互联网又在这种知识财富的自由共享上提供了莫大的便利，所以最后像我这样弄成“下载强迫症”的人也不在少数。

某下载狂人的下载列表，音乐文件看得人眼花缭乱

BT的出现堪称是一个跨时代的标志。在没有BT之前，我们往往受制于服务器的种种瓶颈，稳定性、容量、带宽、备份……这些因素往往能让下载狂人肝肠寸断，不过当BT出现，很多原有的瓶颈就此消失，只有带宽成为永不满足的需求。某一次我无意浏览了一下一周之内的下载记录，没想到吓我一跳，下载完成的文件就达到130个，下载中的文件列表还有422个。若不是因为那时我还在一个与中国电信有关的单位工作，带宽方面受到的限制比较小，单我所占据的网络带宽就足以让我被炒鱿鱼，为此我还专门请我们网络组长吃了一顿饭，感谢他这么久一直对我睁一只眼闭一只眼。

后来我辞职了，上网的条件没有从前那么优越，换了工作之后交往范围增加了许多，才发觉其实我下载了很多资源却并没有利用好。更重要的是，存在硬盘里的那些财富，如果不拿出来和回收站里的数据也没什么区别，于是我就拿出来慢慢整理，除了放到BT上共享之外，还给公司内部局域网开了一个共享列表，当然只有休息时间才开FTP，公司里的网络管制可不是从前的事业单位能比的。虽然下载的条件没那么优越了，不过我却从周围人获得的快乐中感受到了知识分享的更多意义。知识只有流动起来才是一笔财富，否则就是废纸，无用的数据。所以后来我也加入了一个BT论坛，成为欧洲电影分论坛的版主。

很多人在和我讨论BT下载的时候，都会提到版权问题。的确，这个问题成为网络共享行为上难以躲开的阴影。不过对于这个问题，我是这么想的。我们固然要支持正版，但在正版商业渠道达不到的地方，自由共享是不可替代的手段。比如我所负责的欧洲电影论坛，很多早期的欧洲电影已经过了50年拷贝保存期，不要说拿出来进行商业再发行，就连拷贝都已经封存，不可能再见天日了。更何况这些小众的商业电影受众非常分散，传统商业发行的模式根本无法保证盈利，也就不会有人来做正版全球商业发行，但对于很多地区渴望看到这些电影的受众是难以接受的。所以欧洲电影论坛的人气虽然不高，但永远也不会静悄悄，总有些人忽然注册了之后跳出来大喊“终于找到组织了啊”的事情发生，对于我们来说也是一种意外的惊喜。生存于商业和盗版的夹缝之间，这是“下载一族”永远的尴尬。虽然我们也不缺少支持正版的动力，可是当正版压根没有希望的时候，我们没有别的选择。很多时候我讨厌总拿盗版来说事的人，这些人从来不看看商业市场发行的现状。比如《谍影重重2》压根就没在国内引进过，看了《谍影重重》系列另外两部的观众总不希望漏掉中间一部，那怎么办？除了买盗版或者下载观看还有什么办法？即使没有下载，《谍影重重2》在中国也不会给好莱坞带来任何收益，因为压根就不准发行，可是现在倒好像是因为大家看了下载就没人去买票到电影院看正版，



举个例子：欧洲著名导演安德烈·塔可夫斯基的名作《牺牲》，如今通过正常途径是没指望看到了，拷贝都封存了。但是借助互联网，我们还可以一睹其风采

把事情的本末完全倒置了过来。拿着从未实现过的商业利益来当做损失得，按照这个逻辑我每天都应该为自己没有提前买下《传奇》而懊悔的死去活来。虽然我知道这么说也无法分辨下载与正版的纠葛，但是我还是要说：并不是没有了下载，正版就崛起了。非洲兄弟下载的机会很少，可也没见到他们非洲电影有多辉煌。我们所处的市场和时代都非常特殊，物质上比较发达，至少已经奔小康了，精神上却贫瘠的处于第三世界国家行列。如今还处于看看二人转电影的阶段，我不觉得支持这种正版有什么意义，反正人家又不差我这几个钱。另外我也没找相关的下载，满世界都是二人转的宣传，剧透的已经足够多了。

当然我也不是绝对一边倒的支持下载，对于利用下载牟利的行为我是坚决反对的。曾经有几次盗版商拿着现金来找论坛的负责人要求合作，不过大家在开会之后都拒绝了。既然是出于分享知识财富的目的，如果用于个人牟利就成了不折不扣的犯罪行为了。不仅仅是我，绝大多数做BT下载的论坛都拒绝这种合作。一旦卷入商业利益，下载站这种松散的组织距离彻底倒台也就不远了。虽然借助流量赚点广告费我也不反对，不过完全用于商业牟利，就背叛了“自由共享”的互联网精神。我不觉得商业化是互联网的唯一选择，互联网的生命力之所以强大，就在于它有足够的包容性，可以容纳各种不同的生存方式。商业化一定会发达，不过共享下载也绝不会灭绝。

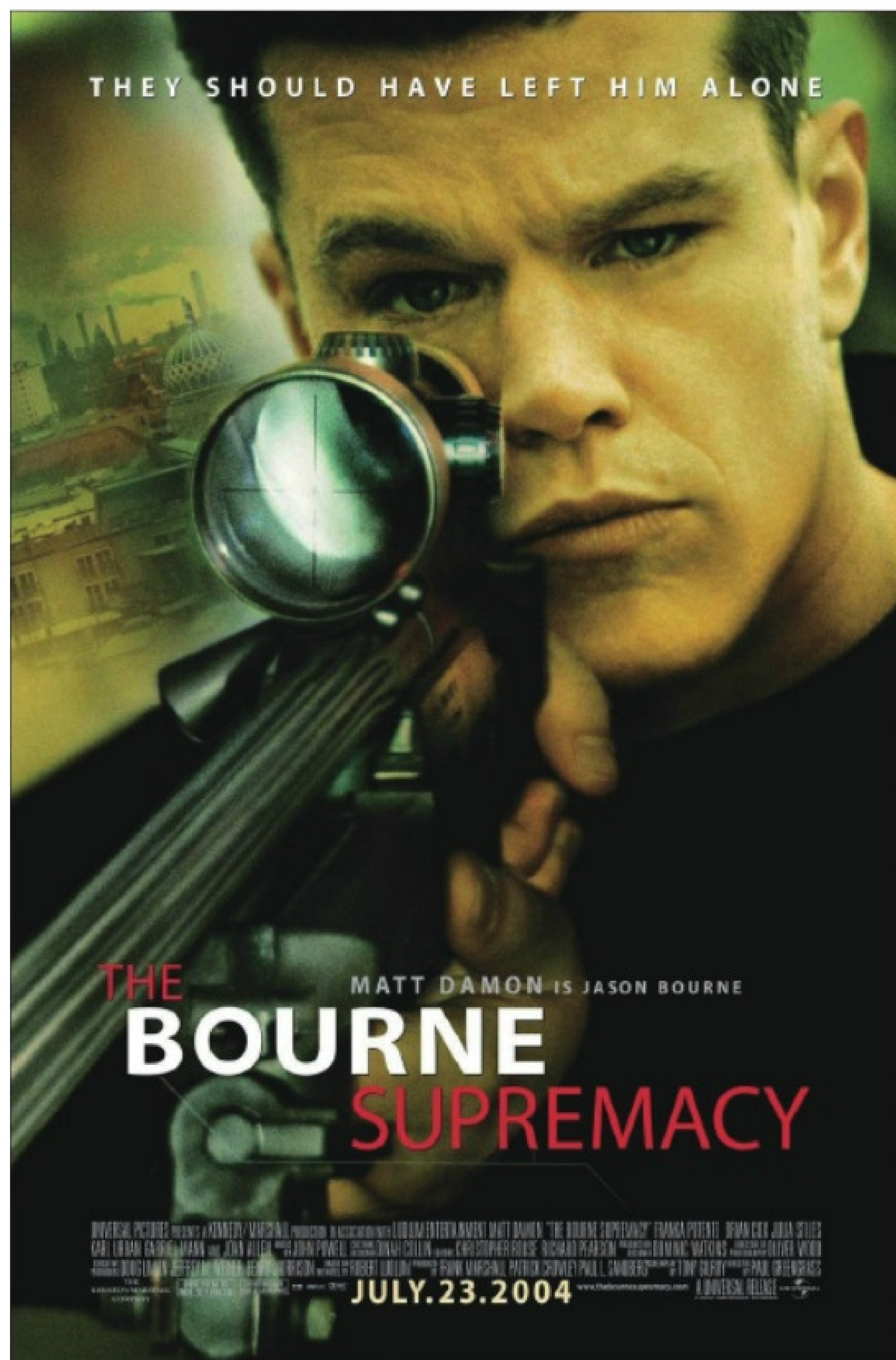
关于这次停止BT下载服务的事情我也无话可说，11月初我们的论坛就已经关闭了，既然国家要规范这种形式，我们也没有别的选择。不过我注意到国家只是关闭了BT下载论坛，并没有禁止BT下载软件的使用，也就是说对形式上有管制，但对于下载的行为并没有禁止。现在只是传播种子的途径不再像从前那么方便了。不过好消息是，瑞典人已经研制出了不用种子的BT软件，现在还在测试中，等一旦公开一定会再次掀起一场革命的。只要互联网还存在，BT就不会消失，自由共享的精神也不会消失。

没有《越狱》就看《蜗居》吧

■水若兰

关于政府部门对于互联网内容的管制，除了视频网站和BT下载被清理了让我很不舒服之外，其他的我都没意见。我不会用手机浏览什么黄色网站，也从没“意外”访问到它，所以压根毫无概念。我也不玩《魔兽世界》，没有那种“下班了又上班打副本”的生存状态，只是闲暇时间玩玩《跑跑卡丁车》、玩玩联众棋牌，唯一感受到变化的就是开心农场上的“偷菜”，变成了“摘菜”。可这不会对偷菜有任何影响啊，偷菜狂人还是掐着点去别人家扫荡，难道把“悄悄说”改成“偷偷说”就是不良行为了么？只是增加了一些笑谈，反而是件好事。至于更多的互联网内容清理，真的没有实质感受，可能我在网上的活动范围太窄了，不算“重度网瘾患者”吧。说到底互联网很大，我们很小。虽然关于互联网的每一个动作都会影响到很多人，但分摊下来也就没有什么。我男朋友热爱摄影，天天挂在色影无忌论坛里，他对于互联网整治也是除了视频下载被叫停有些不适应之外，其他也没有什么怨言。互联网的存在一定有很多负面作用，不过真有到“让人心神不宁”的地步么？我觉着有些夸大。想来这也是传统视频和互联网视频无法竞争的地方，你不可评论，不可选择，看到那些“被就业”“被网瘾”的新闻毫无还手之力，互联网视频我至少可以在底下评论几句发表观点。现在实在太郁闷了。

不过视频共享和BT下载论坛的倒台真是让人无法忍受啊。对于我们这一代80后来说，影像化生存已经是不可改变的生存方式了。谁让我们从进入社会开始就赶上了互联网的兴起呢。这不仅仅是自己拿着相机和DV拍个视频自娱自乐的问题了。那么多好看的视频内容，都要依托于互联网才能获得啊。美剧、韩剧、日剧、综艺节目、好莱坞大片、欧洲文艺片。我不是什么都喜欢，但我有充分的内容可以选择，这就是自由。别看现在电视台



美国电影《谍影重重2》，因为某些原因国内未能引进正版，想看这部电影只能通过别的途径了



《我的团长我的团》这片子还不错，不过当十个卫星台有八个在放这个节目的时候，你觉得是看电视舒服呢，还是自己去电脑上看更自在？

七八十个频道，拿着遥控器一调就发现和中央台的8个频道差不多。今天播《我的团长我的团》，于是所有卫星频道差不多就都是这个片。明天播《潜伏》，于是所有卫星频道差不多又都改成那个。选来选去还不如上网看着舒服，至少中间没广告，想上厕所暂停一下就可以，一切都由自己把握。更别说《越狱》《英雄》《Mr.Brain》这些海外连续剧了。有哪个卫星台或者央视频道引进过？韩剧倒是有一段时间老能看到，不过可惜都是老到不行的过时货。至于台湾综艺节目……你们看过宪哥在大陆电视上主持的表现了么？不过让我不解的是《蜗居》为什么忽然就停止播映了？有的卫星台都放完了，有的就放了一半。难道房价高买不起，看看咬牙买房的人怎么遭罪也不可以？

不开心归不开心，BT和视频共享网站被清理了我也能理解一些原因。无非就是盗版这个雷打不动的理由而已。虽然我们都托互联网的福享受着那么多免费内容，可一旦自己的内容被人免费共享了也不舒服。我朋友发在色影无忌论坛上的照片被人拿去做了图片素材光盘也没打个招呼，这就让我很气愤，怎么还有这种混蛋呢？可是回头一想自己下载电影电视看不也差不多么？不过这其中的区别是人家假若来打个招呼，我们可以把照片卖给他。可中国观众和好莱坞、忠武路（记者注：韩国电影业中心）、富士电视台怎么打招呼，人家的电视剧电影也不是说进来就能进来的，这个我们观众说了不算。所以啊，还是渠道不通畅，国情不同造成了。我们只能在私下里偷偷，不对，是悄悄看看下载过瘾。现在好，论坛都停了，大家晚上再也不用蹲着点刷论坛等种子了。国家网络电视台不是快要开播了么？好像是叫CNTV吧，回头去看看有什么内容可以选。如果和CCTV差不多，那我还是上街看看有没有卖光盘的。我们到底看什么视频，这不是根据下载还是盗版决定的。看惯了《越狱》的人，除非倒贴钱，否则是不肯追看《刘老根》的，这不是忘本，只是口味不同而已。《蜗居》倒是可以接受，可是我们有几个《蜗居》呢，一年有365个漫漫长夜，那么多的时间怎么打发啊！

社会需要秩序，无论现实还是虚拟

■陈正

我是学理工出身的，想法可能有些刻板，所以我的看法一向和身边的同事朋友有些差异。时常会遇到讨论某个问题近乎争吵的地步。所以我只是随便表达我的观点，不同意的话可以无视。

我觉得无论自然科学还是社会科学，都在追求事物的规律和稳定运行。从科学的角度上来说，无论实体还是组织，它的熵值都是趋向一个合适的界点。就好像水1个标准大气压条件下，低于0度的时候以固态冰的形态最稳定，高于100度的时候气态最稳定，0度到100度之间则液态最稳定。社会也是如此，人口少了就要鼓励生育，重视服务业以提高单位生产力，人口多了就要节制生育，重视工农业以降低社会动荡风险。



无论现实还是虚拟社会，秩序都是保证群体稳定生存的基础。连埋在地下的也要有秩序

以上都是胡说八道，看不懂的请无视。其实我想表达的是，过去政府对互联网管制不严，我们有很多便利，也有很多免费的大餐，但伴随的是商业秩序和信用的风险提高。过去的霸王短信、网站挂马想必大家都有所经历，那就是风险，虽然看上去和免费下载没有关系，但说到底都是缺少规范管理的产物，在性质上是一样的。现在管得严一些，免费的东西少了，下载难了，可是比如网络炒作、无聊网站也少了，病毒木马也少了很多，风险降低了很多，这些收益体现在另一面而已。很多东西都是相互依存的，不能禁止了这个，又要那个留下来。社会是多元的，不能满足每个人的所有需要。大家要学会在利益上相互妥协，这样才能达到稳定的生存状态。说到底就是大家都要学会尊重秩序。缺少秩序的互联网固然看上去充满自由，可是挨打了也没人管，而且挨打的几率很高。现在束缚多了一些，选择少了一些，不过至少网民能有一个安全稳定的生存环境。

另外说一句，BT下载论坛被禁了，也并不意味着就不能下载了。自由共享是互联网的驱动精神之一，它也会与时俱进，寻找更加合适的模式再次浮现出来。群众的需要永远是最重要的，一定会有人研发出新的形式适应它，这只是时间问题而已。

3. 这边风景独不好？



《阿凡达》这片子很好看，我相信如果有机会大家都会去影院里看正版，即使有下载可以选，因为下载看的完全不是同一个电影

面对横亘一年的互联网整治风潮，用句现在流行的句式说：群众纷纷表示影响很大，但情绪很稳定。

说所有人情绪都很稳定无疑是个笑话，缺乏管理的时候，群众会有意见。如今管理跟上了，一定会有另一批群众表示不同意见，这都是正常的社会现象。很有一些人将这个问题上升到自由和民主的高度，对国家采取的互联网整治措施表示异议。不过就在本刊记者在收集资料的时候，另外一些来自海外的消息引起了记者的注意。

2009年12月22日，中国台湾省嘉义地方法院以涉嫌违反著作权法的罪名，判处嘉义男子吴正煌有期徒刑9个月，并处罚金和没收犯案工具。吴正煌将自有的布袋戏《霹雳神州》剧集重新压制之后，制作成BT种子上传到网络论坛供他人下载。警方于2009年6月接到霹雳国际多媒体公司报警之后调查将吴正煌抓捕归案，搜缴到有BT种子、影视压制文件的电脑、霹雳剧集光盘。吴正煌对罪名供认不讳，向公众及霹雳国际多媒体公司道歉。自2010年1月1日起，日本在全国境内开始实行了新的著作权法律，其中明确规定，下载没有获得著作权许可的文件也将会被视为非法行为，此前日本的著作权法律仅仅对私自上传没有著作权许可的文件被视为违法。

2008年1月31日，瑞典检察官对世界著名的下载网站海盗湾（thepiratebay.org）提起刑事诉讼，控告网站的4名管理者Gottfrid Svartholm、Fredrik Neij、Peter Sunde与Carl Lundstrm“协助他人侵犯版权”。听到这个消息，许多电影公司和唱片公司也纷纷提起民事诉讼，要求海盗湾总计赔偿1800万美元。2009年4月17日，瑞典斯德哥尔摩一家法院以侵犯版权罪判处4人各一年监禁，并向受到版权侵害的媒体公司赔偿360万美元。虽然当事人仍有希望通过上诉改变判决结果，但2009年11月17日，世界最大BT下载网站“海盗湾”，在官方网站上发布公告宣布永久关闭Tracker服务器：我们认为没有必要再维护Tracker服务器了，它不会再上线了！它的时代已经结束了。

至于美国方面的案例，无需在此多言。好莱坞的老板们早已对下载恨得牙痒痒，因为上传和下载而招来牢狱之灾的不在少数。

有这些案例在前，可以说明中国网民正在经历的这场整治风暴，并不是中国网民独享的待遇，事实上它是全世界重整互联网秩序的一个大势。我们在过去的10年中利用互联网获得了高速的发展，也留下了诸多隐患。这些隐患在繁荣时期并不显眼，在经济萧条的时期就显示出了对经济和政治的危害。基于那些我们现在能够看到，以及看不到的理由，正在经历的这场互联网整治风暴，只是早晚的事情。

倒是采访中另一位接受访问的普通网民，他的想法可以作为争议中一种足够冷静的声音，面对这场争议，你想表达的是自己的真实意思表示么？

当你跳起来反对一件事时，你该看看这是否是你自己的想法——一个普通网民对互联网管制的看法

■北京 YOB

1.你的不快从何而来？

准确地说，我从1998年就开始上网了，但至今为止我只能算是个普通的网民。这么说是因为我没有在淘宝开过店、也没有在互联网企业任职。当然，和其他网友一样，我泡论坛、拥有QQ和MSN账号。我从卓越和当当上买过书，也用信用卡从亚马逊上买过外版书（当然它不是中国的出版物，但因为没有超过10本，也不需交关税），我也在STEAM上注册过账号，通过那里购买正版游戏，爽快地和世界各地的玩家联线对战（但这些游戏含有暴力成分，也是未经版署审批的游戏）。和其他普通网友一样，我也从网络上下载过很多免费的视听资源，并从未为它们付费，我所付出的只有电脑运行的电费以及电脑的折损费。

所以，自2007年到2008年以来国内的互联网管理更为广泛和深入后，我并没觉得受到多大的伤害——即使我不能再打开Youtube的链接时也是如此——对于这句话，我知道你们会说些什么。

所以我非常好奇的是，那些和我一样，没有在网上开店、也不经营一家互联网公司的普通网民，他们是否也真的就对互联网的监管有那么强烈的反感？你真的感到不快吗？你的不快又从何而来？



世界最大的BT下载网站，差不多与国内同行在同一时间遭遇了同样命运。可见整治互联网是世界性的潮流，不可逆转

2.应该看得远一点

从根本上看，我觉得国内的互联网早就应该管理了。低俗化的风气最早就是从所谓的门户网站开始蔓延的。网络媒体的新闻只图快，而内容浅显到毫无营养价值可言。而对于社会新闻的嗅觉和爱好，降低到了民间小报、火车站奇闻杂志的标准。须知就是八卦也是有高雅和低俗之区别的，但这些得到支持的网站却把八卦的底线放到了最低。大软曾以“拉皮条和卖春药的盈利模式”形容当时的网络现状，其实这并不是一个夸大的说法。我所担心的是，因为我们现在的教育体系、特别是人格教育和性教育过于滞后了，而互联网给未成年人提供的这些信息，无法保证对未成年人是无害的。我不会讲那些官话，但我知道，一个认真思考、同时熟悉互联网内容的人，应该明白我的意思。

但往往是先有现象的形成，后有法律的跟进。法律的跟进是滞后的，又因为“法”在西方语系中含有“公平”的含义。所以当由互联网而产生的利益越来越大、以至于无法忽视后，法律法规才逐渐跟进，我想这也是必然的，这不能完全归结为某些政府部门之间的利益之争，这样的看法太狭隘，太“只看眼前”了。

前面说到了，我不是门户网站的决策者，我也不是淘宝网上的钻级商家，所以当有“互联网商家须在工商局注册”“个人不能注册.CN域名”等消息，对我没有太大的影响。至于关闭“BT之家”等20多个BT下载网站内容提供商的做法，我承认这确实影响到了我个人的娱乐生活。但我觉得该感到羞愧的是我自己，而不是广电部。

如果你觉得有些法规可执行性不强、或者过于“一刀切”，那也不是什么不正常的事。在任何国家，与互联网相关的法律条例和法规都是根植在已有的法律基础上的（比如游戏的审批法规就是在图书出版物的法律法规基础上衍生出来的），而近20年来随着我国社会和经济的快速发展，整个法律体系也都在完善的过程中。互联网的监管方法的解决，是需要时间的。

我想说的是，我不觉得不开心是有我自己的理由的，互联网管理并没有触及到我应得的那部分利益，绝大部分的国外网络媒体我都可以看，而涉及到限制的敏感内容，我根本不关心，那些事和我一点关系也没有。可你的不快又从何而来？你觉得那是因为你没法痛快地免费下载电影所以才不快吗？还是因为别的原因？

国外媒体近来对中国出版审查作出各种批评，有媒体称中国的互联网审查是一种经济上的保护主义以及对言论自由的否定。可事实是，任何一个国家都针对互联网制订了管理办法。

1996年以前，英国主要依据《黄色出版物法》《青少年保护法》《录像制品法》《禁止泛用电脑法》和《刑事司法与公共秩序修正法》惩处利用电脑和互联网络进行犯罪的行为。1996年9月23日，英国政府颁布了第一个网络监管行业性法规《3R安全规则》。“3R”分别代表分级认定、举报告发、承担责任。英国广播电视的主管机关——独立电视委员会（ITC）公开宣称，依照英国1990年的《广播法》，它有权对因特网上的电视节目以及包含静止或活动图像的广告进行管理，但它目前并不打算直接行使其对因特网的管理权力，而是致力于指导和协助网络行业建立一种自我管理的机制。英国政府1999年公布了《电子通信法案》的征求意见稿。这一草案酝酿已久，其主要目的是为促进英国电子商务发展，并为社会各界树立对电子商务的信心提供法律上的保证。德国也早就通过了《多媒体法》和《电信服务数据保护法》，并根据发展信息和通讯服务的需要对《刑法》法典、《传播危害青少年文字法》《著作权法》和《报价法》作了必要的修改和补充。在美国，早在1998年，《儿童网上保护法》就经过美国前总统克林顿签署成为法律。这样的例子在各国都多得很，就不一一列举了，唯一需要指出的是，你也很难认定西方的这些法律法规是彻底有效控制一切不良内容，并且能充分保护、照顾到每一个人的。如果这个世界法律可以解决一切，那么就不需要道德了。

3.你为什么一边鄙视，还一边幸灾乐祸?

最后我想说的是，我觉得互联网并没有使人们更独立思考。你觉得你可以在网络上“自由思考”时，那只是个假象。认清“华南虎”这样的事件，并不代表你有自己的判断能力，互联网只是增加了交流，使别人揭穿骗局的方式被你收集和了解，而这与你是否有自己的判断并无干系。大多数上网者依然不读书，不思考，他们甚至对于道义、道德这些东西并不真的在乎。以艳照门为例，大家一边以道德批判者的角色嘲讽、唾弃着事件的当事人，另一方面，无论是同情者还是批判者，都不会拒绝去看那些当事者的裸体照片，那些本该是属于私人的、并且合法的照片——这样的事还有很多很多——铜须、俯卧撑、周老虎、天价局长……而从本质而言，大部分网民们（注意，我说的是大部分）只是在消费这些“观念”——消费的本质就是“用后即扔”“下一次换个别的牌子”……这最终导致的就是一代人在独立的个人道德观、个人的意识形态等方面的虚无主义。

而至于你所认为的“自由”，可能也不是你所真正了解的自由。真正的自由是沉重的、有代价的、独立的，特别是，不侵害他人利益为前提的状态。



不管情愿与否我们都要接受现实，该清理的就清理了吧，尽管以后会更寂寞……

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载

虎虎生威，虎踞龙盘，虎背熊腰、虎斗龙争、虎口拔牙、虎口逃生……好了，看见没有，爱情和老虎八杆子打不到一起去，可是，2010年的大年初一，虎年的头一天，居然就是那传说中人见人爱的情人节！莫非这老虎转性做了媒婆？还是西方月老和东方玉皇大帝打算搞个联谊会？不管咋说，春节拜年又多了份礼物要送：巧克力送小伙子，玫瑰花送女孩子；老夫老妻情啊爱的说不出口，一块儿滑雪度假啥的足够让围观群众“只羡鸳鸯不羡仙”。至于单身的广大男男女女，别急，特别送上“网络恋爱兵法36计”，趁着春节长假，赶紧，把自个儿的感情问题解决了，为咱社会的和谐繁荣添砖加瓦喽。

春暖花开
网络恋爱兵法36计

■天津 哈林

目录

网恋从哪里开始？

在网络的哪个角落里，最有可能让你经历一段缠绵的爱情？除了QQ和MSN、开心网，那些专门的交友网站首当其冲，成为网络恋爱多发地。

在XX网上注册，真的能找到爱情吗？

在XX网站认识的男朋友可靠吗？

关于以上问题的答案，请参考“走在马路上，真的能捡到装着钞票的钱包吗”？

或者“去香港玩，就能遇到李嘉欣吗”？

婚恋交友网站或许不能给一些人提供白头到老的婚姻，不过，那个走运的人不一定是你。

交友网站可以分成4类

第一类是婚介公司建立的“媒婆”式网站。

这类网站实际是某些专业婚介公司为自家建立的网站，当你注册填写了个人资料后，会有一位“老师”主动找上你，由这位现代媒婆出面负责牵线搭桥，给你介绍合适的人选，介绍方式也和传统的中介公司比较类似，区别在于需不需要当面付钱。



媒婆式网站

第二类是建立在SNS平台上的社交网。

为了拓展人际关系范围而交友网站，寻找结婚对象也好，玩伴也好，不管抱着什么目的，先随便认识一下，比如目前流行的开心网和校内网（已改名叫人人网）。



一个社交网站就像个社区

第三类是自助性专业婚恋网。

采取自助方式社交的异性婚姻恋爱社交网站，以提供线上服务为主，也提供人工一对一咨询的线下服务，珍爱、百合等婚恋网都属于这一类型，对非VIP会员采取线上信息按条收费、或是包月收费的制度。

第四类大概应该划进网络扫黄的打击范围。

这类网站也可以称为不良性质小广告集散地、一夜情征集公告牌、很黄很暴力视频图片发布站，等等。



SNS全称Social Networking Services，也就是社交性网络服务，是一种帮助人们建立社会性网络的互联网应用服务。特点是以你可以认识网上朋友的朋友为基础，来扩展自己的人脉。并且无限扩张自己的人脉，在需要的时候，可以随时获取一点，得到该人脉的帮助。

这就是对“六度分割理论”的应用，这一理论也是SNS的基石。它由哈佛大学Stanley Milgram教授创立，内容是“你和任何一个陌生人之间所间隔的人不会超过6个”，也就是说，最多通过6个中间人，你就能够结识世界上的任何一个人。

比如说，你为什么至今单身？社交圈不够广阔，熟人数量太少？

没关系，你不需要认识整个小区的人，一样能把自己的社交领域推广到整个城市。

你的人脉就像滚雪球一样，可以通过一位熟人，去认识那些“熟人的熟人”，以此类推，就可以无限扩大自己的社交范围，当然也会增加恋爱的选择机会。

这些社交网站靠谱吗？

世纪佳缘网（收费）

网址http://www.jiayuan.com

高扯“严肃婚恋”旗帜的世纪佳缘网，大概是目前国内注册人数最多的交友网站之一。在线人数几乎可以媲美当年的新浪同城聊天室，即使不被放在首页上推荐，放张中人之姿的照片，一天的点击率也能高达500。当然，如果服务器不那么经常抽风就更好了。

不过鹊桥虽好，过桥费却不少。世纪佳缘的最大特色是“每一项服务都要收费”。你小心儿乱蹦地准备拆情书的时候，网站就会当仁不让跳到面前，明示暗示“此桥是我搭，此线是我牵”，买路财必不可少。



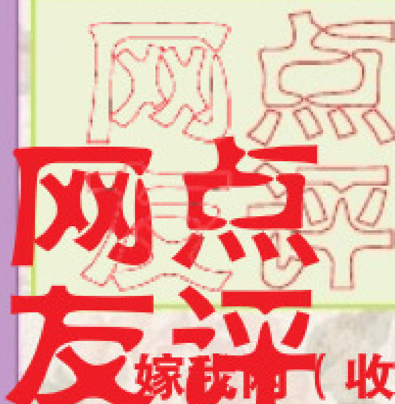
世纪佳缘——据说右上角不停变动的加入人数是真的

送礼物要花钱，升级VIP要花钱，聊天功能要花钱，鸿雁传情一样要花钱，如果你不打算选择48元的信件包月，或是245元的信件包年，就请给情书贴足“邮票”（该网站的虚拟货币）——无论本地外埠，一律每封2元。

如果发信时没贴邮票，收信者就必须花掉一张2元的邮票才能看到。

当然，你可以选择是自己付钱还是让对方付钱。不过，让对方掏邮资的小气做法，明显会在某人心里留下不太好的第一印象，特别是当你性别为“男”的时候。

谁说柏拉图式恋爱便宜！



总体来说世纪佳缘对外形象比较正经——可能就是太正经了，所以动不动就把人拖进黑名单。我已经20万人气了，结果不知做错了什么，ID说黑就给黑了，简直比绿坝还敏感……

嫁我网（收费）

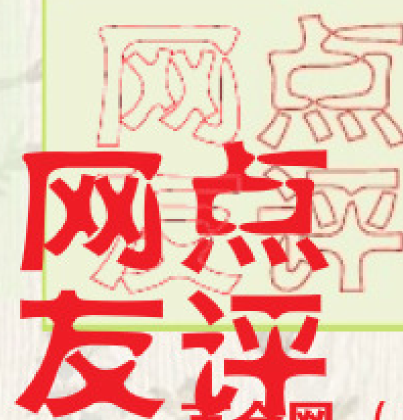
网址http://www.marry5.com

首先要说，“嫁我”的名称确实很妙——不管是“谁嫁给我”还是“我要嫁人”，“恨嫁”都算得上一个无比严肃又悲摧的话题，所以“嫁我”被归入“严肃婚恋网站”行列一点也不怨。

免费的红娘是不存在的，嫁我网站的基本功能大多是免费提供服务，不过要想知道都有谁来看过自己的资料，每月需要交6元钱——比世纪佳缘整整便宜了一个十位数。

“嫁我”也有一个自动匹配系统，如果有适合你条件的人选，客服会很有效率地主动向你推荐——虽然推荐是免费服务，不过，想要有进一步的发展，还是要先做交钱会员才能得到机会。

网站的主要问题是服务器不够快，所以访问速度不太理想，而且客服人员在客户投诉恶意用户时，反射弧似乎长了一点，你的举报可能要几天才得到回音。



“嫁我”的自动匹配系统还是有点灵的，起码，它已经成功地从我这里掏走了96块钱！

百合网（收费）

网址http://www.baihe.com

虽然百合网的名字起得暧昧非常，但不要误会——它绝对只为异性恋提供交际通道。

注册时先经历一份超长心理测试的折磨，大概是百合网的独家特色。出发点大概是好意，不过很多人对过于繁琐的注册步骤望而却步，也有人觉得还没进网站就被盖棺定论贴上“XX类性格”标签的做法太伤感情，不管怎么说，测试确实连累到了网站的人气，但经历这番“烈火炼真金”方式注册进来的会员，都是比较活跃和有诚心的类型，“勾搭成奸”的效率自然更高。

关于收费问题要辨证地分析：首先，百合包月不贵，不过最少要一次包上3个月才能使用网站的各种沟通道具，另外还有竞价排名和VIP服务，如果想征婚榜上有名，和你是不



百合网的测试繁琐



嫁我网花费相对便宜一些

是俊男美女关系不大，只和你的钱包的厚实度成正比。

网点友评

百合网规定，星级低的会员不能主动联络星级高的会员，我为了给一个姑娘发信息，在上面混了半个月才达到星级标准，幸亏她没再升高——这简直是赤裸裸的级别歧视啊！

珍爱网（收费）

网址http://www.96333.com

号称“中国交友服务商”的珍爱网，属于典型第一类媒婆型站点——注册后完全不能自主交际，只能通过“红娘老师”进行勾兑，收费也按“媒人钱”标准，谢一次媒需若干张百元大钞，VIP收费再加一级。你也可以选择半年的“珍爱通”，不贵，只要花2000大洋就能随便相亲。

网点友评

如果不是被三姑四姨逼着，一定要在限期内找到结婚对象，似乎没必要来趟媒人这浑水。

新浪交友（收费）

网址http://jiaoyou.sina.com.cn/

身为非专业婚介交友网站，新浪交友的收费堪称合理，偶尔也会办一些线下活动。手机上网还可以参与“新浪江湖”的交友活动，按流量收费，如果你手机上网包月的话，玩这个相当合算。

网点友评

用手机上新浪江湖交友，那些主动和我说话的人大部分的注册日期都一样的，那是有人利用一些插件来主动找人聊天，就像UC里的聊天机器人一样，不过一上来就在问你的真名是什么，聊天的真实目的很可疑哦。

网易婚介交友（收费）

网址http://love.163.com/

收费低廉的网易交友站有自己的特定用户——用网易邮箱的庞大客户群。进入网站前，它会先询问“您在交友中碰到的最大问题是什么？交际圈子有限真爱难寻？不满足虚拟，渴望真实恋人？不能常常上网聊天？”然后根据你的需求，分别推荐用户进入不同类型的社交平台。



163交友的历史悠久

自家邮箱支持自家婚介交友网站，当然再合算不过，服务器速度也快到值得称道。唯一缺陷是差了那么一点点专业精神，线下活动也不够丰富。

网点友评

网易交友最大的优点是注册和使用都挺方便，我选了不用透露自己手机号，就能同城随时随地聊天的方式，10元钱一个月，手机交费，确实方便。

51交友（收费）

网址：http://www.51.com/

人气不错，收费不低，是51交友的主要特点。不过人员有点杂乱，特别需要小心那些提出让你汇款或是询问账号的家伙。



51交友的首页简单明了

网点友评

如果你想搜索51交友怎么样，不如搜索一下“51交友中心是骗子吗”，大概会得到更多结果。不得不说，里面让人汇钱的骗子确实多了一点。

人人网（免费）

网址http://www.renren.com/

人人网的前身就是大名鼎鼎的校内网，也是一个类似于开心网的SNS站点。注册者里大部分都是80后的大学毕业生，也是以分享和寻找熟人为主的社交网站。



在网上一起偷菜，也是增进感情的好方法

网点友评

老爷子看电视的时候看到了人人网的广告，立即激情地写了一大堆他以前的朋友同事的姓名、性别、年龄还有曾经工作过的单位，让我去人人网找……可是老爷子没告诉我，要找的人都是50岁以上高龄，没在人人网上注册过，该怎么才能找到啊！



人人网的人气很旺

网友推荐

七分之一网恋爱频道（免费）
网址：http://love.7fz1.com
一个新组建的恋爱网，最大特点就是完全免费。你可以自由地交换电子邮件、QQ、MSN、留言、发送站内信件。免费做心理测试、在线聊天，也可以免费看到“谁关注你”，适合学生和不想付费用户。
主要缺点就是刚组建，人气较低。

80特区交友 （免费）
网址：http://www.80tq.cn
不用充值即可看到联系方式，完全免费的交友网站，线下活动丰富，成员都比较年轻。
不过究竟是真的还是吹出来的，尚有待考证。

两岸交友网（收费）
网址：http://www.520940.com/
如果你想找个海峡对岸的恋人，这是个不错的地方，最神奇的是居然设计了指纹辨认程序——不得不说，真是谨慎的恋爱方式。







Tip

小测试
如果用网名作为选择聊天对象的依据，你会先尝试和谁交谈?

女性请看——	男性请看——
A.京城狂帅	A.小琪琪
B.猪是怎么死的	B.更年期的女老虎
C.兰斯洛特	C.茜茜公主
D.醉墨潇湘	D.枫林夜雨

选A：你很容易在网络世界里“勾搭”上异性，对网友的态度比较随便，网恋也无所谓，反正隔着网线的距离，结束也很容易。

选B：你在潜意识里对虚拟世界并不信任，不过遇到志趣相投的网友还是会多聊几句。网恋？你怕见面才发现对方是青蛙恐龙。

选C：对你来说，网友的名字、头像以及说话方式，就能在你心中构建出一个具体的形象，你比别人更容易陷入网恋。

选D：在网络上对你展现出智慧和感性的一面，比甜言蜜语更容易打动你。至于网恋，你喜欢的其实是自己心里构建的影子，而不是真人吧。



国际化网恋，行吗？

网恋也打算和国际化接轨？有类似愿望的话，不妨试试下面推荐的几个普及型英文社交网站，不过，你泡到的未必是金发碧眼人种，更有可能是和你抱着同样愿望的国内同胞。

Facebook（免费）
网址：http://www.facebook.com/
国内Facebook叫做“脸书”“面书”或“非死不可”。它是一个建立在SNS平台上社交网路服务网站，2004年2月开发，目前是美国排名第一的照片分享站点。据说，“脸书”每天要上载850万张照片，也是最直观的社交站点。不过，中国地区可能需要代理服务器才能登录。

它的很多功能免费，但不是彻底的公益系统——比如你想给中意的社交对象送一件虚拟礼物，那么要实打实花掉一美元，以此推论，在“脸书”上泡到一个MM，要送的礼物也价值不菲。

不过网恋和网游一样，只要群众有需求，就会有仗义勇为者开发的外挂产生——第三方的程序开发员ZacharyAllia为穷人恋爱提供了“免费礼物”，虽然与Facebook的官方礼物略有不同，但毕竟是不要钱的浪漫。

网点友评

去了之后，觉得有一句俗语很符合Facebook用户的社交观念，那就是——Life is short, have an affairs！（生命如此短暂，来劈腿吧！）

MySpace（免费）

网址：http://www.myspace.cn/

被称为“生活方式门户网站”的MySpace（聚友网）成立于2003年9月，也是一个广受欢迎的SNS网站仅逊于“脸书”，是目前全球第二大的社交网站，据说每天都要增加23万注册用户。

尽管线上分享容易，线下活动丰富，可惜国内互联网市场竞争激烈，MySpace在中国开展业务以来进展缓慢，目前约有110多万用户，算不得社交大头，如果你登录的是英文聚友网，人气度当然大不一样。



myspace需要时间本土化

网点友评

聚友在中国的网站没什么不好，就是风格太小资了一点，而且上面的人都有点矜持。总之，感觉它还是有点水土不服。

亚洲交友中心（免费）

网址：http://www.asiafinds.com（现在域名简缩，可以用http://9m.cz.cc直接进入访问，也提供“简体中文”选项）

作为亚洲最大的免费交友中心，“亚洲交友”完全不要钱的的策略堪称“11”党和“剩人”的福音。不过端口不够稳定，有时甚至需要动用代理才能登录上去。

亚洲交友的国际化程度最高，所以必须给自己起个英文名字，即便用户界面友好，使用起来非常方便，它还是有个让人讨厌的地方……速度慢。



左边两个网站，都是假的亚洲交友中心，上图才是真网站，看清楚

信件是免费的，聊天是免费的，不过想和帅哥美女秋波传情并不免费。

另外，要升级成黄金或白银会员，仍然是要交银子的，虽然数额不多，但单位是美元而不是人民币。如果你坚决做个守财奴，他们会告诉你“白银或黄金会员寻找到成功的约会几率，是普通会员的6倍之多”。

都说了嘛，世界上哪有完全不要钱的爱情？

不明白为什么上传每张照片都要填一次验证码。另外，一个月至少有10次以上无法登录的经历，是不是太频繁了一点？

网点友评

亚洲交友很精明，利用添加链接和点击率来赚银子和噱头。网站的盈利方式是，当你点击联盟网站注册后，可以用链接来赚零花，每个会员不分男女，只要在你的链接中注册，就会给你2美元的收益，而网站则可以得到更大的收益。

TIP

小测试

照片是你给别人的第一直观印象，视觉效果会影响到你在网络上的人气，你会选择下面哪种照片作为自己的头像？

A.PS过的生活照，人要比真实的好看一点

B.搞笑又随意的生活照

C.看上去有点冷淡神秘气质的照片

D.背景和意境很美的艺术照

选A：你在网上会不自觉对异性装成完美情人的形象，把网络当成社交场所的一部分。如果对方主动要求网恋，你多半会顺水推舟答应。

选B：你会把平时不能说的话、不能做的事都展现在网络上，比如在电子社会里扮演一个随心所欲地特立独行的人物。所以对网上恋爱你不太可能付出认真，在网络上追求你也不是件太容易的事情呢。

选C：你或许希望网友眼里自己拥有cool而成熟的印象，因此选择的个人形象稍带冷淡和距离感。事实上，你在现实里大概总是被人认为很可爱或乖巧。心理防御力方面外强中干的你，被网友追求的成功率还蛮高哦。

选D：你在恋爱方面有些理想主义倾向，你完美情结也会网络社交时发作——看不见真人的恋爱是最完美的。对你来说，现实和理想之间差距，很可能会杀死一段网上恋情，所以你和网友“见光死”的几率也不算低。

十二星座网恋排行

白羊座



对网友热情，很容易就会答应和见面，却不一定真能发展出感情。不过白羊在网上说话比较直爽，所以也是会对网上认识的人泄露隐私最多的星座，没准会让对方误以为白羊在喜欢着自己。

巨蟹座

即使被网友喜欢，也会迟钝到最后一个知道，遇到含蓄型的对手，很难发展成恋人。不过因为巨蟹针对异性的社交面一般不会太广，而且很容易被一些感性的话语打动，所以如果遇到那些擅长花言巧语而且示爱直白的对象，就会变得容易被勾搭。



金牛座

一般情况下，金牛不太相信网恋的真实度，除非对方是已经认识的人。又看重现实，又不肯放弃物质的金牛自然不会是个柏拉图式的网上恋人。如果恰好遇到一个有钱人靓又和自己同城的网友，金牛也并非没有网恋的可能。



双子座

说到双子的网恋，正所谓恋得容易，分得快。双子虽然轻浮，但其实有点柏拉图式的爱情理想，所以最适合不见面只通话的恋爱方式，而且双子更喜欢语音聊天而不是打字，戴着耳麦跟恋人一边视频一边不停说甜言蜜语的，不是双子，又会是哪个星座呢？



狮子座



狮子会在聊天中不自觉凸显自己的优点，说话也有强势的感觉，就算是表现低调的狮子，仍然会在交往中透出骄傲和自以为是的气质，这在不见面的交流中很容易吸引异性注意，所以在网上认识的异性不少，而其别看骄傲，狮子其实更容易被网友在感情上套牢哦。

处女座



处女座喜欢在聊天时暗藏玄机，比如用各种各样的小测试或隐藏关卡，来试探对方对自己的心意和性格。不过他们没有那么容易被网络恋情迷惑——即使在聊天中喜欢上一个人，见光死几率也会超过百分之九十！而且被“怕死”后的网恋情人，就连网上朋友都没得做了。

天秤座



天秤是一个比较重视语言交流的星座，不过一般这个星座的人在网上聊天感情进展很慢，遇到风驰电掣般恋爱的对象，明显节拍不合，所以网恋的成功机率不大。另外天秤没准会喜欢上朋友的网友——因为天秤比较容易从聊天细节发现一个人的优点。

摩羯座



摩羯座的人更热衷于去为现实生活奋斗，以致于有些无暇顾及私人问题，另一些人则没在感情方面分太多心思，所以给人感觉在网上聊天像杯温吞水，很难跟上网恋的高速度。慢悠悠地和网友交流中，好的异性已经被人拐光了……

射手座



平均起来射手在网络上主动喜欢上别人的次数，比被追还要多一些。而且身为一个喜欢背水一战的冒险型星座，如果网上碰到感兴趣的对象，就会在最短时间内邀约对方见面。

Tip

小测试

网上有陌生人先对你说“你好”，你的第一时间回复是什么？

A.回一个“你好”，附加上笑脸
B.或者不理，或者回一个问号——意思是，找我干嘛？
C.一本正经地问对方“有事吗？”
D.带点幽默感地打招呼。



结论：

选A：网恋度80%
骗财骗色危险度90%
沉迷度40%
网恋对你来说有一定危险度，虽然不至于伤心太重，却也容易被人骗财骗色。

选B：网恋度50%
骗财骗色危险度60%
沉迷度60%
没有万全准备，或者至少了解对方的情况，你才不会轻易暴露自己给网友。

选C：网恋度20%
骗财骗色危险度40%
沉迷度70%
不恋则已，一恋惊人，你的网恋很可能伤筋动骨，一旦不小心陷进网恋骗局，多半会损失很大。

选D：网恋度40%
骗财骗色危险度30%
沉迷度70%
网上你来我往聊天是一回事，真见面亲密是另一回事，不过，万一你在见面后真的恋上了，就会很容易受对方摆布。



天蝎座

蝎子会在不知不觉中拐走网友的心，而且蝎子网恋的最终成功率比其他星座要高些。比起面对面展开的恋爱，蝎子其实更适合这种方式——自己躲在网络另一头勾兑情人，既安全又自在。还记得么，蝎子可是闷骚星座的花魁哦！



宝瓶座

宝瓶座的人绝大部分都不喜欢在一棵树上吊死，更不喜欢粘着自己的异性。网络上的爱情不用见面，尤其是异地的网恋，对于正在空巢状态的瓶子来说是雪中送炭，自然会发展很快。高兴了一起聊天，而不高兴也容易分手。对瓶子来说，网恋很浮华，认真就太傻了。



双鱼座

网恋也会伤筋动骨，大概说的就是双鱼座吧。双鱼对网恋的沉迷度堪称十二星座第一。与其说双鱼座不够现实，不如说网恋是一种虚拟的恋情，而双鱼爱上的是自己心目中的影子。如果被双鱼在网络上迷恋，未必是件好事呢。



“万剩节”特典

11月11日，剩男剩女的光棍节，全国各地都要进行轰轰烈烈的“脱光”运动，仅仅北京就拥有的百万“剩人”大军。情人节见面，光棍们互相问候的第一句话是“你还剩着吗？”

27～28岁单身——“剩斗士”，恭喜，这个年纪的你热情未泯，春心还没烧光，肯定还有勇气继续为寻找另一半而努力。

29～30岁单身——“必剩客”，到这个年纪，属于女性的机会已经不多。而男性多半因为事业关系而无暇到处觅爱，只好把未来托给婚介网站。

31～35岁单身——“斗战剩佛”，经过几番对命运的抗争，此时的你念起单身经来一套一套。经常用别人不成功的婚姻来安慰自己，认为自己这般经过岁月沉淀人，感情才是稳定可靠的。

超过35岁单身——“齐天大剩”，如果你仍然一次婚都没有结过，就算是男人，也会被人觉得“是不是有点问题”，不过你已经习惯到麻木，百炼成钢，可以无视这些非议了。

社会学家山田昌弘说，如果你还被“剩”着，那么可以选择加入“婚活族”——这个最新社会种群由单身男女组成，他们一切以婚姻活动为中心，拿出找工作的态度和信念，寻找结婚对象！

测试

你是哪种婚活族？仅供单身人士使用。

1.你是个超过28岁的女性，或超过33岁的男性？

2.曾经至少有过一次恋爱经验？

3.你参加过不止一次相亲或单身男女参加的聚会了？

4.你很确定，自己该在最近几年内举行婚礼？

5.你习惯了一个人睡觉？

6.遇到外貌出众的异性，是不是多少会勾起你一些不良冲动？老实回答哦！

7.闲暇时，你会读一些经时下流行的知识书籍（其实有点装腔作势）？

8.偶尔会买票看演出（多半是一个人去，或者拉上同性伙伴）？

9.你早就想好——要和身高XX左右，体重XX之内的人的结婚？

10.配偶的职业和学科，对你来说很重要？

以上问题，你答了几个“是”？“是”加1分，“否”不加分。

11.你喜欢得到惊喜吗？

A.喜欢　B.嗯……还是去掉“惊”字比较好

12.如果可以选择，你愿意要一个规划齐备的人生，还是充满不确定性难以掌控的人生？

A.不确定的，最好再加点浪漫冒险

B.规划，我喜欢计划好未来5年的事情

13.你会不会参加一次“盲目约会”，把选择约会对象的权力交给老天？

A.不妨试试看　B.太离谱了，坚决ON！

14.教你个魔法，可以找出自己未来一半的样子，有没有勇气试试？

A.试试无妨，好玩呗　B.这道题说的是骗人的吧……

以上问题，每选一个A，减1分。每选一个B，加2分。

15.对未来伴侣的钱包，你有没有要求？

A.没钱也无所谓 −1

B.能够生活就好 +1

C.要是能比较有钱一些更好 +2

D.富贵逼人当然是第一选择！ +5

16.你觉得哪种爱最不靠谱？甚至有点可笑？

A.浪漫邂逅，一见钟情 +2

B.王八看绿豆，美女配野兽 +4

C.爱情，发生从来没有理由 +3

D.有情饮水饱 +5



TIP

结论：

三部分得分相加，算算你的总成绩吧。

20分以上 精算婚活族

据说真正的“白骨精”，都会规划好未来5年内要做的事情。而真正的婚活族精英，会计划好未来伴侣的职业、收入、身高、家庭组成，乃至牙齿健康度。你多半会做财产公证，或者在没结婚就计划好孩子未来18年的教育问题。

向你求婚？先写个简历来吧，便于统一筛选管理，效率第一。你会成为剩男剩女，只是还没真正到需要结婚的时候，同理，你会成为相亲族，也只是你确定自己“该结婚”了而已。

14～20分 企划婚活族

剩男剩女满天飞，相亲春风遍地吹。你会“剩”到现在，原因之一就是对婚姻的未来蓝图，描绘得稍微美满了一点。

所谓企划只是个大概构想，并不是行事准则，你对未来还是留了一些等待未知生活的余地。其实有自己的婚姻理想也没关系，最后究竟和谁在一起，还得走着看，毕竟爱情问题没办法完全依照企划书进行。

6～13分 中介婚活族

你是会参加红娘鹊桥会，或在婚姻交友网上留下资料的人。婚姻中介公司是你可信赖的获得婚姻之桥。不过这种信赖也很盲目，你只能确定自己“要结婚”，而不是知道自己“要和怎样的人结婚”，碰运气的成分，还是多过有目的搜索。

对你的建议只有一句话——当心碰到黑中介和“骗婚族”哦！

6分以下：冒险婚活族

对你来说，结婚是个带着粉红色浪漫的冒险，也可能是未来的人生乐趣源泉。与其信任介绍来的对象，你更愿意来一次街头钟情吧？比起和一个中规中矩的职业人士结婚，说不定神秘异性对你吸引力更高……（这不是好预兆吧？）

其实你对婚姻的预期最理想主义也最虚无缥缈，说“除了爱情什么都不要”的人，对婚姻要的才最多。但是你碰运气的找对象方式，会带来很多不确定系数，所以你结婚的几率偏偏大一些——可惜，离婚的几率也比别人高一点呢。

网恋必杀技之“见光死”

网上聊天毕竟只能算是“二手交流”，对绝大多数网上恋人来说，是否能成为事实意义上的情侣，还需要见面后才能决定。

事实上，虽然女性择偶比男性挑剔，但女人选择初见伴侣所用的时间却比男人要短。这是英国一位教授在进行了大规模快速约会实验之后得出的结论。

和初次见面的异性能否继续交往下去，你需要多久才能做出这个决定？最快的人只需要不到半分钟，因此“见光死”才是网恋的最大杀手。

可见，从E见钟情到一见钟情，虽然只差一个字，中间却隔着堪比东非大峡谷的可怕距离。

测试

你和网络恋人在现实中一见钟情的几率有多大？见光死的几率又是多大？

计分标准：a=1，b=3，c=5

1.对你来说最重要的电器是：

a.电视 b.冰箱 c.洗衣机

2.你会选一张怎样的椅子给自己看电视时坐？

a.藤制摇椅

b.古典华丽的靠背椅

c.完全随意的懒人沙发

3.现在让你计算30秒时间，选择哪种方法？

a.凭感觉数

b.用手表或时钟

c.用秒表

4.紧张或兴奋时，你的身体是否会颤抖？

a.颤得厉害 b.说不清 c.完全不

5.约会无趣异性时，你会找什么借口离开？

a.无聊，我回去了

b.我身体有些不舒服

c.差点忘了，我还有工作要做

6.没有任何喜欢的对象，你有过这样的时间吗？

a.没有任何我中意的人，包括明星和故事中的人

b.只有很短的一段时间

c.我一直都有喜欢的对象，尽管目标经常发生变化

结论：

6～12分 钟情闪击战

选择伴侣时，你的直觉往往发挥最大作用，因此一见钟情指数很高，如果30秒内无法让你印象深刻，那继续交往的可能也微乎其微。因为你在心中有一个固定的“爱的摹本”，首先挑选外形，其次是气质的第一印象，当对方越和你心中的摹本接近，一见钟情的速度越快。你最后的爱侣，很可能是某次一见钟情的结晶。

13～18分 恋爱歼击战

你虽然有一见钟情的可能，但理性尚存，不会凭一眼观感就坠入爱河。就算见到心目中的标准异性，你仍然会有一定时间的犹豫，并且容易在短时间内后悔自己的冲动。你的一见钟情最有可能发展成短暂恋情，甚至是一夜情，很难最终开花结果。所以即使声音、脸蛋、体型等等和你的期许有些差别，你仍然有可能接受网恋的成果，不过未必能由网恋发展成长期恋人。

19～24分 寻爱游击战

只要对方第一印象顺眼，不妨交往看看。这个第一印象，你可以在1分半钟内获得。这只是一种骑驴找马的思维模式，因为你潜意识里还存着“下一个说不定会更好”的希望。你最后选定的伴侣，多半是左挑右选后因为年龄或情势所迫的结果。



对于网上恋人你的宽容度更大，即使不太满意初次见面的感觉，也会给对方一次机会，在现实世界试着交往下去，直到修成正果，或是出现更好的选项为止。

25～30分 爱情消耗战

没有一两个月的考验阶段，你不会交出自己的真心。第一印象当然重要，但只要对方在你的衡量标准内还过得去，你都会给以发展的机会，至少再见一次面以确定第一印象的正确性，免得遗漏了适合的对象。因为你的选择条件之一是精神的契合，而精神层面的考察肯定不能在1分半钟内得出结论。

网恋对你来说是现实恋爱的延伸，如果在网上交流融洽，精神感到契合，就算初见时觉得对方在外形上与你的理想标准有相当距离，仍然会试着用心交往看看。

林晓：本期“网罗时代”正遇上新春佳节，虎年说虎——当年武松打虎时候的英勇，恐怕今天再难看到。今天的老虎已经是珍稀动物。老虎在中国文化中有着悠久厚重的文化内涵，它很早就成为中国的图腾之一。汉朝时，人们就开始在除夕之夜在门上画虎以驱鬼魅，以后最正宗的门神画上，除有神荼、郁垒二神外，都还绘有老虎。不多说了，大家看正文吧。

记住我的联络方式：linxiao@popsoft.com.cn。



■北京 阿喵

芙蓉姐姐 任尔东西南北风

提起网络红人，不能不提的一位就是芙蓉姐姐，她搞怪的拍照姿势，语不惊人死不休的发言，以及S形的身姿，几年来一直成为网络众耳熟能详的话题。2004年，芙蓉姐姐“横空出世”，以绝对的自信和骄傲展现真实的自己，凭着她的独特和执著，在网络世界引起了巨大轰动，并且影响逐渐由高校BBS扩展到广大传媒，芙蓉姐姐连续3年笑傲百度搜索风云榜冠军，更是被各大媒体称为“前无古人，后无来者”。这位网络常青树以4853862的票数，连续上榜1170天的骄人纪录缔造了一个又一个网络神话。虽然在无数网民的心中芙蓉姐姐是网络糟糕现象的代名词之一，但事实证明，芙蓉姐姐依然活跃在属于她的舞台之上，并且以顽强的精神和努力的态度继续在网络众生态中稳扎稳打，丝毫没有昙花一现的迹象。曾经只是以照片和语录吸引人眼球的她，不但唱念做打全部做足，话剧演唱会爱心基金心理热线等等项目也是一个不少，同时还有板有眼地登上了北京大学的领奖台，可谓今非昔比。那么，芙蓉姐姐在过去的一年里，究竟做了哪些事情呢？

在异样走红之后，芙蓉姐姐先是在自己的网页芙蓉网上开辟了健康家园板块，同时开辟了芙蓉健康心理热线，每周三都接听倾诉电话来排解听众们的压力，同时开办了自己的博客，随时更新自己的近况，在博客中，我们可以看到她在积极为各类活动代言之外，也在尽力地捍卫着自己的形象，并不是一味以雷人举动搏出位。实际上，尽管遭到了绝大多数网民并非善意的评价，芙蓉姐姐依然坚持认为自己的形象是健康向上的。2009年10月，她的裸体雕像被放入雷州龙门镇足荣村筹建的国内首座以网络文化为主题的“雷人公园”，她表示，“我出道这么久，一直都清清白白做人。虽然很多心态复杂的看客一直期待我脱光衣裳，传承女人只有脱光才能更红的误解，但是我通过自己努力实实在在为理想打拼的举动，粉碎了他们的预言。现在竟然采用扒光衣服丑化形象的芙蓉姐姐塑像的方式，满足他们某种欲望，实在令人心寒。”芙蓉姐姐自己并不想靠身体吸引眼球，获取这种意义上的成功。“如果把芙蓉姐姐S形看作行为艺术，或把芙蓉姐姐的精神看作思想艺术，我觉得都有大力提倡的必要。可是在公众场合把芙蓉姐姐的衣服扒得精光，腰上夸张地堆满肥肉疙瘩，抚胸大摆造型，我就觉得没有任何艺术价值和观赏的必要了。”

不过她也承认，“全国首个网络主题雕塑公园”的做法是“社会进步的表现，是网络发展不可阻挡的趋势”，希望能有“专业的策划团队”来指导辅助，以便更好的发展。但她同时认为，将自己与“范跑跑”“周老虎”等人共置一园令她难以容忍，认为自己与他们显然并非一类，原因是自己并非“负面形象”，“把我和因为道德问题而引起争议的人放在一起，这样会本质性损害我健康阳光的形象，误导大家的理性认知。”



事实上，芙蓉姐姐的努力也得到了社会一定的承认，2009年12月19日，芙蓉姐姐终于登上了北大的领奖台。其时，“2009年中国互联网经济领袖论坛”在北京大学百年纪念大讲堂召开，芙蓉姐姐获得此次“2009年中国互联网经济领袖论坛”个人网站奖项，这也是她首次获得互联网个人奖项。在讲台上，她一袭红装，从容开讲。她表示，此次北大演讲是要用自己坚强勇敢自信的精神鼓舞颓废的当代大学生。她说，一段时间以来，网友对我有一些不理解和质疑，但我顶住了压力，一直活得很积极很乐观，因此有很多经验可以来与大家分享。希望大学生能从我的讲座中获益，学会怎样做人、怎样学习、怎样生活，迅速排解因感情、生活和就业压力带来的一系列心理困扰。据悉，芙蓉姐姐除了展示她依旧的自信和不一般的言论外，也再次向大家展示了自己的“S”身姿。在她的演讲中，她这样评价自己的意义：“在网络上走红，不但是中国互联网时代的契机，也是世界互联网的契机，为千千万万的人追求价值树立榜样，为社会多元化、娱乐多元化做出了贡献，让大家知道娱乐不仅仅掌控在专业权威的手中，也在广大有才的网友手中。为一个被公众目光围追堵截的人物，不仅仅实现自我价值、不仅仅实现多才多艺的自我价值，更重要的是作为成就于网络先锋者的社会价值。我一直竭尽全力推广网络的正面价值。通过各种方式希望把曾经霸占大家头脑中明星艺人的走私吸毒、开车撞人等等负面影响用芙蓉姐姐高贵、向上、积极的形象把他们驱逐出境。”在她看来，她一直做的是文化事业，一直倡导的是自信、勇敢的芙蓉姐姐的精神，这是她有别于其他明星的社会责任。“很多人说，我是他们的精神之助，没有背景的追梦人的希望和力量，只要芙蓉姐姐还在社会上继续追逐梦想。我热爱生活，并用自己善良的心肠温暖困顿的人，我缔造了平民文化的契机，树立了平民文化的榜样，让和我一样有


芙蓉姐姐

才华、无后台、无背景的人不再畏惧世俗的指指点点，探索自己的成功之路。”

除了保护和证明自己之外，芙蓉姐姐也不断开拓着自己的表现方向。2009年12月22日，由芙蓉姐姐主演的首部舞台剧《唐朝也有流星雨》在北京八一剧场上演，上演后场场爆满，这不能不归功于芙蓉姐姐的号召力。这部戏是京城民营剧社“雷子乐笑工厂”推出的一部剧情横跨上下五千年的大戏，在剧里，芙蓉姐姐饰演被迫自杀的杨贵妃，因为发了一个毒誓，于是便在转世之后游走于各个时空，通过秋香、林黛玉、潘金莲、慈禧太后等名女人的转换过程体验生活在不同时代不同地域的或主动或被动的爱情。芙蓉姐姐要出演雷子乐笑工厂的话剧消息被曝光后，很多媒体记者闻风而动，都想一睹她的“经典造型”。但当他们去排练场采访过芙蓉姐姐之后，不少记者都觉得芙蓉姐姐和他们想象的不一样，生活中的芙蓉姐姐很安静，为人低调，不事张扬。而在舞台剧上演两周后，尽管两位主演都受了伤，但全都坚持表演，令人佩服。芙蓉姐姐的坚强一面，不仅表现在网络上，现实里也同样毫不逊色。


当年，芙蓉姐姐的这张照片在网上流传甚广

对于过去的2009年，芙蓉姐姐给自己做了总结：“2009年是个丰收年，就拿年底来说吧，芙蓉网以及我首次获得互联网奖项，首部舞台剧《唐朝也有流星雨》上演，到目前为止还算比较成功。当然有些遗憾的地方，比如我的首部电影《A面B面》还没安排档期上映，以及我的第二场演唱会，我希望这些能在2010年完成。请大家相信芙蓉姐姐绝不仅仅只是一个娱乐大家的人，我会拿出更多作品给大家的。”

除了演剧、开唱、获奖，芙蓉姐姐的下一个目标是什么？也许是写出让所有才女都汗颜的惊世小说，也许是雄纠纠气昂昂奔向好莱坞，但可以确信的是，这位已经32岁的网络红人，并没有黯然退下网络舞台，她将以此为跳板，努力地实现自己的理想。


颁奖礼上，芙蓉姐姐的形象颠覆人们的印象

瑜伽猫 yoga cats





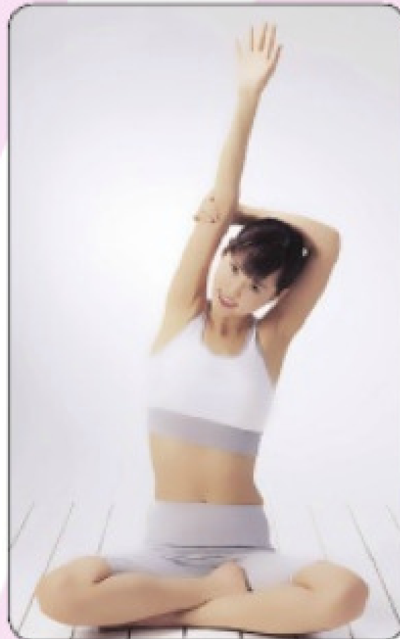
猫是一种历史悠久而且受人喜爱的家庭成员——这话爱猫者举猫爪支持，不爱猫者就要皱眉头。不过，尽管广东人以吃猫著称，大部分人类依旧将猫这种小动物当作宠物而非食物来看待。现在，爱猫者又为猫猫找到一个工作：瑜伽教练，曾经教过老虎搏斗技的猫猫轻而易举就能胜任这份工作。发现猫猫如此奇才的是美国摄影师丹·鲍里斯夫妇，他们拍摄了一组名为“瑜伽猫”的图片，并将图片制成了日历。在2010年的众多版本日历中，“瑜伽猫”日历脱颖而出，立刻借助网络风靡欧美。日历上的小猫摆出各种高难度瑜伽造型，憨态可掬。

鲍里斯夫人是一名瑜伽教练，心血来潮要培养一批猫学徒也算职业习惯。难的是她那做摄影师的丈夫，要给猫猫拍照片可是比做瑜伽更需要耐性的运动，而且猫儿们不喜欢闪光灯。鲍里斯需要提前设计好拍摄的内容，然后在猫儿们游戏的时候强拍下来。

当然，最终的“瑜伽猫日历”经过了PS，而且鲍里斯夫妇保证没有在拍摄过程中虐待过那些猫学徒。

◆网友：我们家的猫其实会打太极拳，只是我的相机太烂了。

◆瑜伽猫日历欣赏：http://tupian. hudong.com/a1_83_18_01300000651038126153185870082_jpg.html









爱稀奇 http://www.ixiqi.com/

新鲜度	★★★
鲜理由	搜罗全球新鲜玩意儿

虽然看上去有山寨“煎蛋”的嫌疑，不过创意这种东西本身就容易打擦边球，给大象涂上熊猫眼那不叫“山寨熊猫”，得叫“流行时装秀”。搜集全世界的新鲜玩意儿集中亮相，满足你我的好奇心，省却语言不通网路不畅的麻烦，总是一件好事，夸奖起来那也是“帮你我开一扇看见世界的窗”。至于网站那提供新鲜商品的网络商店，隐性宣传商业产品的行为，人家也是为了更好服务你不是？再说了，人家开网站的花钱地方不少，不得想着怎么生存吗？

DIY吧！手工制作论坛 http://bbs.diy8.cn/index.php

新鲜度	★★
鲜理由	一双手，可以灵巧到什么程度？



缝娃娃、编串珠、踩缝纫机、玩十字绣、捏软陶、打中国结，还有刺绣、纸艺、钩针、织毛线……想得到的想不到的，只要这一双手能够做的，在这个手工制作论坛，就都有人讨论，有人热心教，有人认真学。一种DIY，是一门手艺，也是一项技术，还是一份保存私人喜好的创作，一片闲适的心情加一点灵感的闪现……在这些素朴的图片和文字间，也许就会产生明天的工艺与时装大师。春节长假串门与美食之余，试试开始自己的DIY吧。

医载 http://www.meddown.com/

新鲜度	★★★
鲜理由	多看医书，就不怕被“叫兽”忽悠





如今保健养生热啊，电视、报纸、图书，只要和保健养生沾边，都挺受欢迎的。不过大部分言之凿凿的所谓医学理论，都来自《黄帝内经》，还是祖国医学博大精深，研究人的五脏六腑透彻，自有一套从吃到穿衣睡觉出行的实用保健体系。医学网站良莠不齐，需要使用者头脑清醒，小心防备医托。在这个网站下载几本古代医书学习，趁着春节时候补补医学知识，不错的度假方式。

◆**瑜伽究竟是什么：**http://www.yoga114.cn/

◆**林晓：**The Cat Yoga Pose teaches you to initiate movement from your center and to coordinate your movement and breath——猫姿瑜伽教你从你的中心开始运动，并协调你的运动和呼吸。不要问我这句话从哪儿看到的，“猫姿瑜伽”是什么。记着“外事问Google，内事问百度”。



牛逼的天津 NIUBIDETIANJIN

《牛逼的天津》是一首歌，歌的词曲作者是一个人——此人叫天津饭，可不是《七龙珠》里那位鹤仙人的徒弟天津饭。此人是货真价实地球人，天津土著，没参加过芒果台的选秀节目，只能靠网络这样的免费传媒推广自己天津方言味的HIP-HOP，但人家没唱走过音，也没找不着调，而且最难得歌曲贴近穷人百姓，为社会弱者说话，不无病呻吟不风花雪月，只是口味重点，恐怕爱请调的白领小资们吃不消。天津饭在两年多的时间内发布了80首作品，算得上是原创音乐的劳动模范。《牛逼的天津》又是天津饭从创作到录制独立完成的个人专辑，含了18首歌曲，其中的《牛逼的天津》还被中移动收录为彩铃。天津饭说他听了老多老多的歌曲，攒了好几年的作品，才精挑细选做了这个专辑，就是为了说说自己对生活的真实感受。这位HIP-HOP歌手平时除了听歌作歌唱歌，就是打个街霸啥的。



◆**网友：**饭歌，天津人麻仁太强了！

◆**专辑下载：**www.tianjindixia.com/other/niubidetianjin.rar

◆**专辑介绍：**v.youku.com/v_show/id_XMTAyNjgwMTI0.html（天津饭本人出镜）

◆**林晓：**从视频上看天津饭同学一点儿也没有愤青的苦大仇深，乐呵呵的对自己对自己对音乐都充满信心。一个文明的社会，文化是多元性的，有强大的包容力。天津饭和他音乐的存在证明了这一点。

鸟类网 http://niaolei.org.cn/

新鲜度 ★★★

鲜理由 鸟儿的趣事一箩筐

春江水暖鸭先知，北雁归来知是春……鸟儿带来春的讯息，也带给我们生活的乐趣和飞翔的想象。和以前那种教导讲解式的鸟类科普网站不同，鸟类网从形式到内容都有点“恶搞趣味”，就连评论那都是小鸟发言。网站中涉及的鸟类有我们熟悉的麻雀、乌鸦、燕子，也有不熟悉的猛禽水鸟……总之，网站分类详细，收集资讯挺全挺快，适合春节期间带孩子一起浏览。


在爱鸟网上，给秃鹫喂食并不是疯狂的行为

虎年 HUNIAN



虎噜

虎噜是第一只在海外降生的华南虎。华南虎是比大熊猫还要稀少的中国特有物种。据估计，在野外只有10～30只华南虎，中国的动物园里圈养了约60只。拯救中国虎国际基金会网址：http://chinese.savechinastigers.org/。


小时候


现在长大了

虎头鞋

在北方地区都有着娃娃们穿“虎头鞋”的习俗。相传，谁家的娃娃只要穿上鞋底宽大的“虎头鞋”，不仅易于练习走路，穿着舒适外，而且还有“驱病”“辟邪”、能“成人”。图中的虎头鞋是沾化县大高镇北张村边凤英老人缝制的。相关新闻报道：http://binzhou.sdnews.com.cn/2008/11/27/690285.html。



伏虎寺

四川省峨眉山麓伏虎岭下的这座伏虎寺，始建于唐，宋时名神龙堂，后来因为附近常有虎患，寺中僧人建造尊胜幢以镇压，更名伏虎寺。此寺为峨眉山八大庙之一。寺外泉边有桫椤树，又名峨眉树蕨，是距今1.7亿年前与恐龙同时的植物中至今仅存的几种之一。详情介绍：http://www.57ems.com/emei/buddhism257.html。



剑齿虎

这种大型猫科动物的体重是狮子的两倍，短小的后腿和尾巴使它更像是一只体格健壮的灰熊，长达17厘米的两颗锋利犬齿可以轻易撕碎猎物的脖子——这就是剑齿虎。幸运的是这么可怕的动物已经在1万年多前灭绝了。但是现在科学家们觉得有可能复活一只剑齿虎。这个胆大妄为的计划还包括复活其它已经灭绝的动物：http://www.chinanews.com.cn/gj/ywdd2/news/2009/01-09/1520592.shtml。







20年来的虎年生肖邮票

虎山行

《再向虎山行》是上个世纪80年代的香港武侠经典电视剧，现在还有人记得它的主题曲《再向虎山行》。在翻拍剧盛行的当下，这部电视剧理所当然也被翻拍。当年由董骠和张铮扮演的武林高手这次则由寇世勋、尤勇出演，两位老戏骨在剧中秀功夫。下载地址：http://www.verycd.com/topics/2742573/。



离开Windows的日子

Chrome OS vs Moblin 深入分析

■广东 GZ

关键字：Chrome OS 和 Moblin

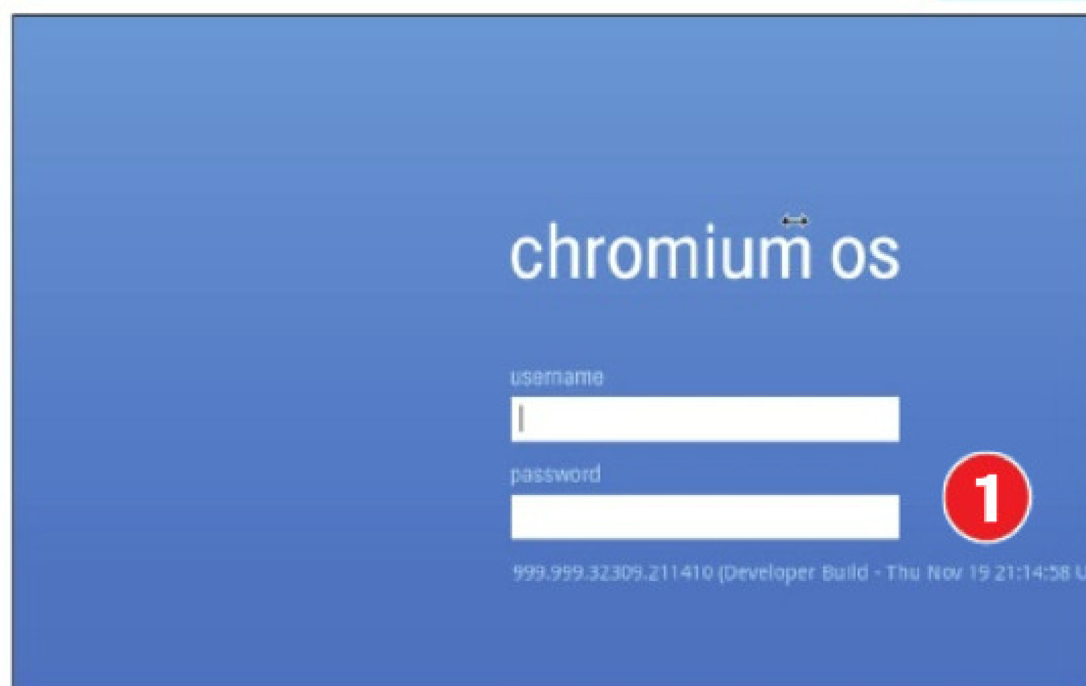
编者按：自从Google宣布开发操作系统后，还只能看到照片的Chrome系统便受到Fans的热捧，认为是在挑战微软的PC操作系统霸权地位。那么Chrome系统到底有何特色，是否有能力挑战Windows的地位呢？

随着移动化应用的持续发展，市场焦点从传统桌面PC逐步向轻量级移动上网设备转移，这给市场带来新的契机。以Google和Intel为领军，试图在传统大而全的操作系统模式中辟出一条新的道路，推出针对轻量级上网设备的轻量级迷你操作系统。

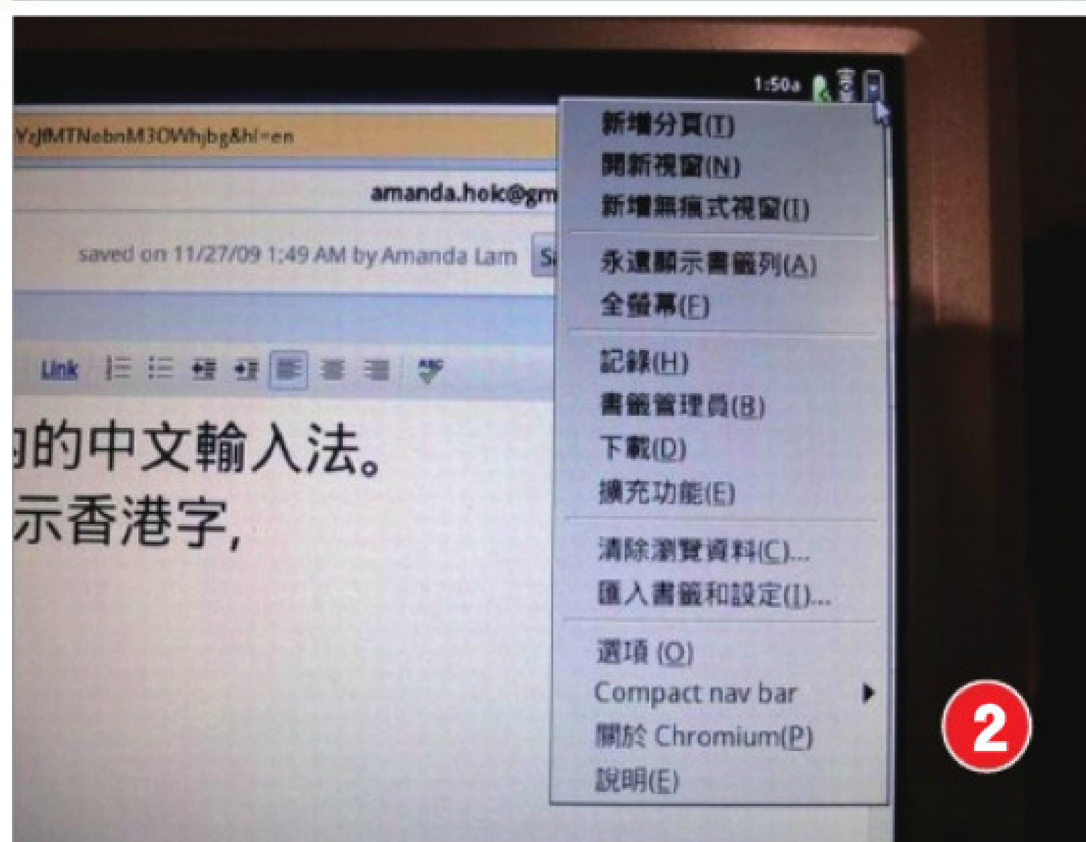
Chrome OS

一、何为Chrome OS?

对于Google推出的Chrome OS，官方明确了几个概念，阐明Chrome OS究竟是什么？首先Chrome OS的是以“速度、简易、安全”为前提开发的上网操作系统，Google同时启动Chromium OS开源项目，并提供Google Chrome OS操作系统的源代码下载；其次Chrome OS系统支持硬件是有限制的，例如官方版本只支持固态硬盘和WiFi设备，而不支持目前主流的磁盘式硬盘，因为Google觉得磁盘式硬盘是目前电脑执行缓慢的主要原因；最后按照Google Chrome OS的支持策略，用户们不能直接下载安装Chrome OS，使用它的唯一途径是购买（或其他途径获得）带有Chrome OS操作系统的机器。



因此公众目前所下载获得的都是Chromium OS——这些都是Chromium OS开源项目开发者的编译成果，并非Google官方所开发的Chrome OS操作系统（图1）。对于开源的Chromium OS项目，用户可自由下载并开发编译自己的操作系统版本，编译成中文版本当然也是可的（图2）。这也就意味着在Chromium OS里看到的一切，也许根本不会存在于正式发布的Google Chrome OS的设备中。



当然大众所下载的各种Chromium OS编译版本版本，事实上跟Google发布会上所展示的官方Chrome OS的系统特性相差无几，因此作为一个新操作系统的特性预览是完全足够的，公众完全可借此获得Chrome OS所有可能的核心信息。

二、全新界面和理念?

Chrome OS的启动速度绝对会让Windows用户感到惊喜，基本上3秒内就可进入用户登录画面，而用户可使用定制系统时预设账户或是Gmail账号进行登录，成功登录后用户会发现面对的是一个“熟悉”而又“陌生”的系统界面（图3）。

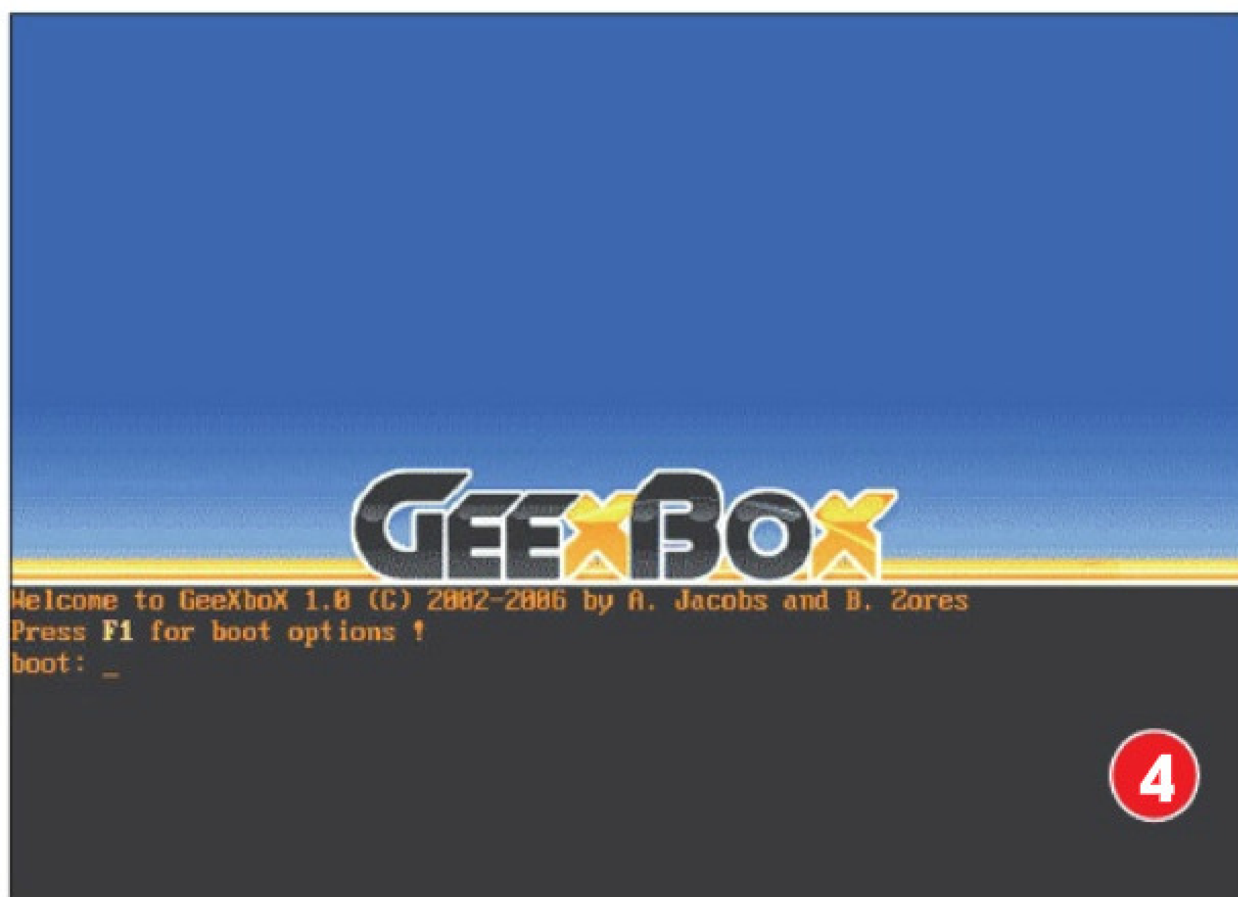
“熟悉”是指从用户登录Chrome OS系统直至关机离开，始终接触的界面都是Chrome网络浏览器，相信大多数Google用户都至少尝试过它，即使刚入门的用户也都能很轻松掌握浏览器的应用；“陌生”是指传统图形操作系统所有被用户视为理所当然的元素，全部都已消失不见，没有系统桌面、没有浏览器以外的对话窗口、甚至没有本地资源和软件，习惯的操作和概念同时消失恐怕让所有用户都无法适应。

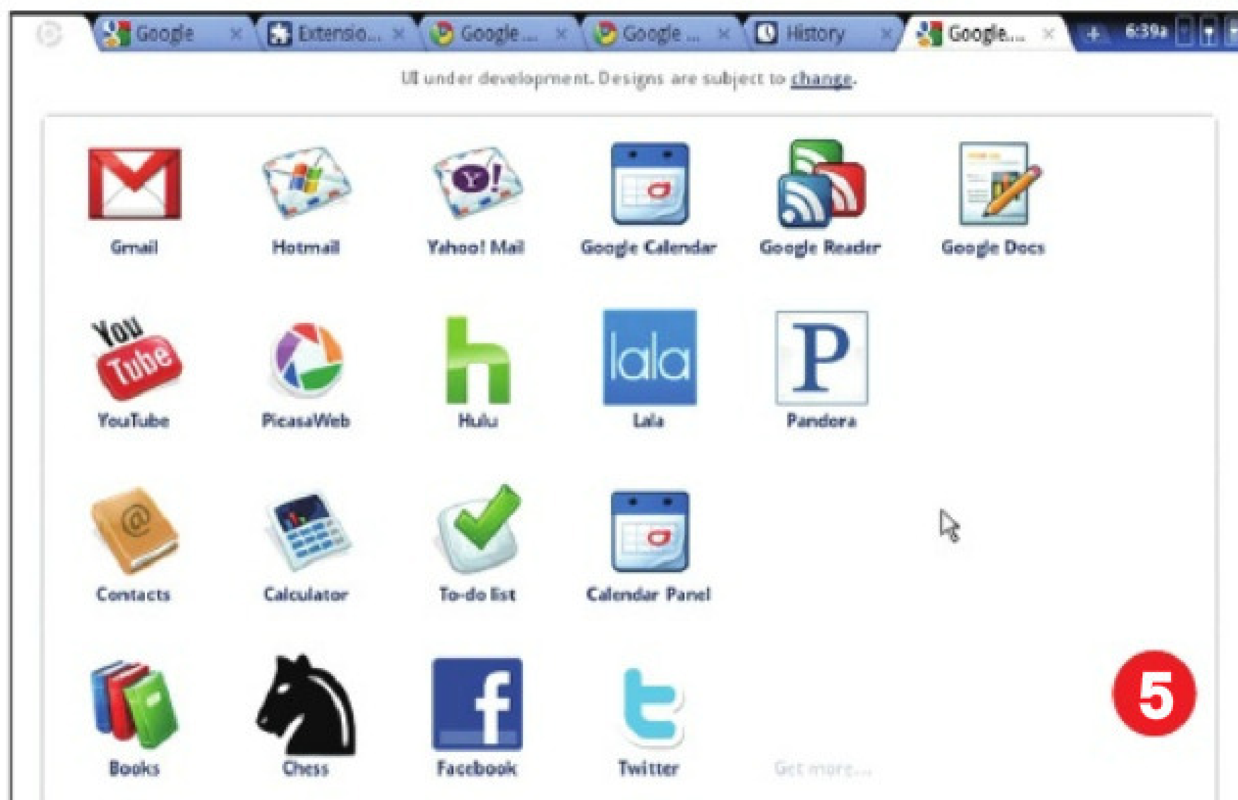
因此整体看来Chrome OS操作系统的特性可简单归纳为“浏览器即操作系统”，与此类似架构的操作系统其实并非绝无仅有，例如多媒体用户非常熟悉的Geexbox（图4），同样是基于Linux内核并集成影音播放软件MPlayer作为系统界面，不同的只是Geexbox专为多媒体播放服务，而Chrome OS则将互联网应用提升到系统高度。

让传统操作系统的用户最为迷惑的疑问，如果没有本地资源和软件，Chrome OS操作系统还能干什么？用户总有浏览网页以外的应用需求：听歌看片，处理文档等。

点击Chrome OS浏览器标签栏最左方按钮，即可打开Chrome OS的首启动页，在这里就放置了Google官方所提供的应用程序（图5）。这些应用程序都是Google用户早就已熟悉的Google网络服务，如果用户需要处理文档就点击“Google Docs”，Chrome OS浏览器会打开一个标签分页，此时用户即可在线编辑文档，当然最终文档也是在线存储在互联网上（图6）。需要看图那么使用“PicasaWeb”相册，观看影片则使用“YouTube”流媒体，日常管理有“Calendar Panel”，甚至Google为游戏用户们准备了一个“Chess”的网页游戏，多应用程序的切换也就是网络浏览器标签页的点击切换，通过这些网络应用Google试图证明Web apps（姑且称之为“网页程序”）能满足用户的应用需求（图7）。








Calendar Documents Photos Images Videos Maps Shopping Web more ▼

Google docs 维护合同

File Edit View Insert Format Table Tools Help

接受服务方：____________________（以下简称甲方）

提供服务方：____________________（以下简称乙方）

甲乙双方本着平等、公正、互利的原则，经友好协商，就乙方负责甲方电脑系统维护保养达成

1. **乙方在协议期间的基本服务内容及标准**

1、乙方负责维护甲方______套电脑主机的正常运行，并配合甲方建立详细的电脑日常维护保
2、乙方服务标准为排除电脑软件、硬件以及网络环境的应用故障，提供电脑软硬件升级服务，
付，乙方负责安装和调试正常）
3、在乙方周一至周五正常工作时间内（上午8:00—下午6:00），应在接到甲方故障报修电话
4、若电脑设备出现严重故障或需更换配件现场无法解决，在征得甲方的许可后可带回乙方进
5、乙方不对所维护电脑因自然损坏或故障损坏的数据丢失和损坏负责，对于维护电脑内存的
6、乙方在维护过程中应该满足甲方的正当要求以保障电脑的正常运行，但是对于超出本合同
7、乙方提供每月一次的定期上门检修维护，为不干扰甲方正常工作，其具体时间由甲方电脑

二、甲方在协议期间的责任义务

1、甲方应设立电脑系统负责人（下称甲方负责人），负责联络、配合和监督乙方工作。甲方的
2、甲方应积极配合乙方工作，提供维护电脑所必须的软件、硬件以及网络环境的所必须的信
3、甲方应及时提供维护环境变化的信息，包括甲方变更电脑负责人必须及时通知乙方，改变

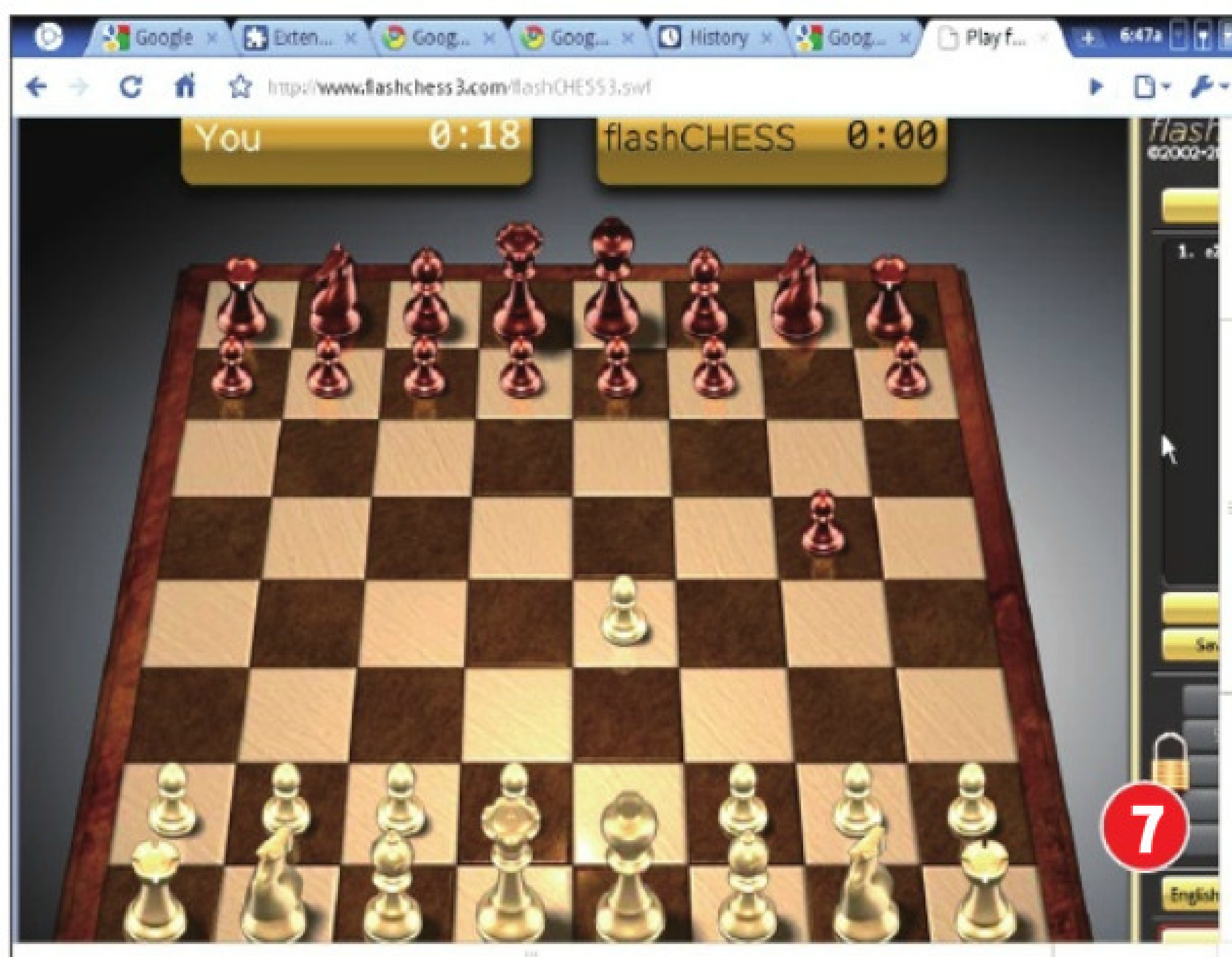
三、维护收费标准

1、甲方每月承包给乙方保养维护的电脑数量为______台，每台电脑维护价格为______元/月，
2、甲方在本合同签订之同时预付或每月月末前向乙方支付维护保养费，甲方将按每月结算金

四、合同期限

维护保养期：自 年 月 日至 年 月 日止。

6

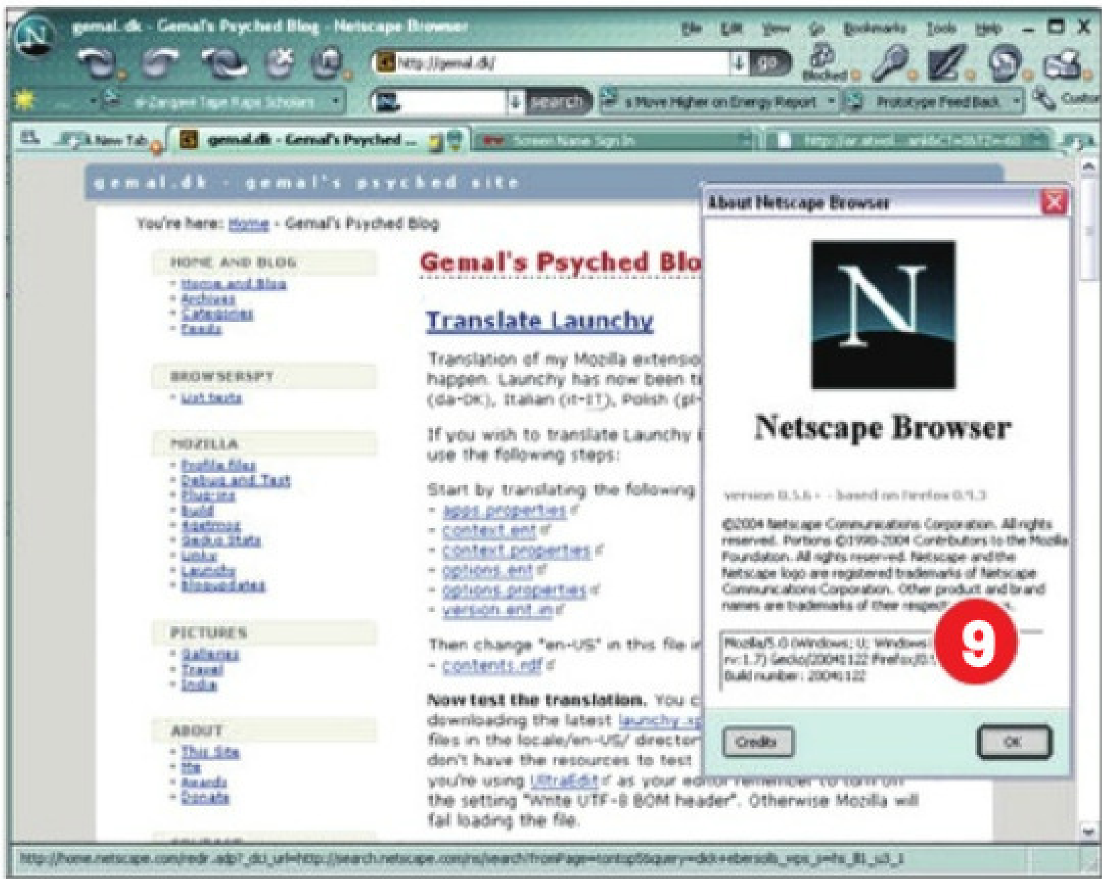


当然用户完全可使用官方之外的第三方Web apps，例如本地用户肯定需要中文输入法，搜狗云输入法就是适合的Web apps输入法，它也确实能在Chrome OS上顺利执行（图8）。不过这些演示大于实用的官方Web apps并不说明问题，且不谈论应用的质量如何，光数量上就无法与Windows程序相比。



这就提出引出来新的疑问，即Google是否打算开发Chrome OS的Appstore？毕竟这是目前最普遍也较为成功获利模式。Google官方回答很干脆地否认这一点，而是指出Web本身是无穷的程序源，其中包含有数以万计的应用，完全能满足用户的需求。Google作出的是显然正确的决策，Web apps的普及化根本就不是Google独力能解决的问题，即使Chrome OS能马上聚集大量第三方加入，基于网络的应用来处理传统应用计算仍然是过于激进的目标。

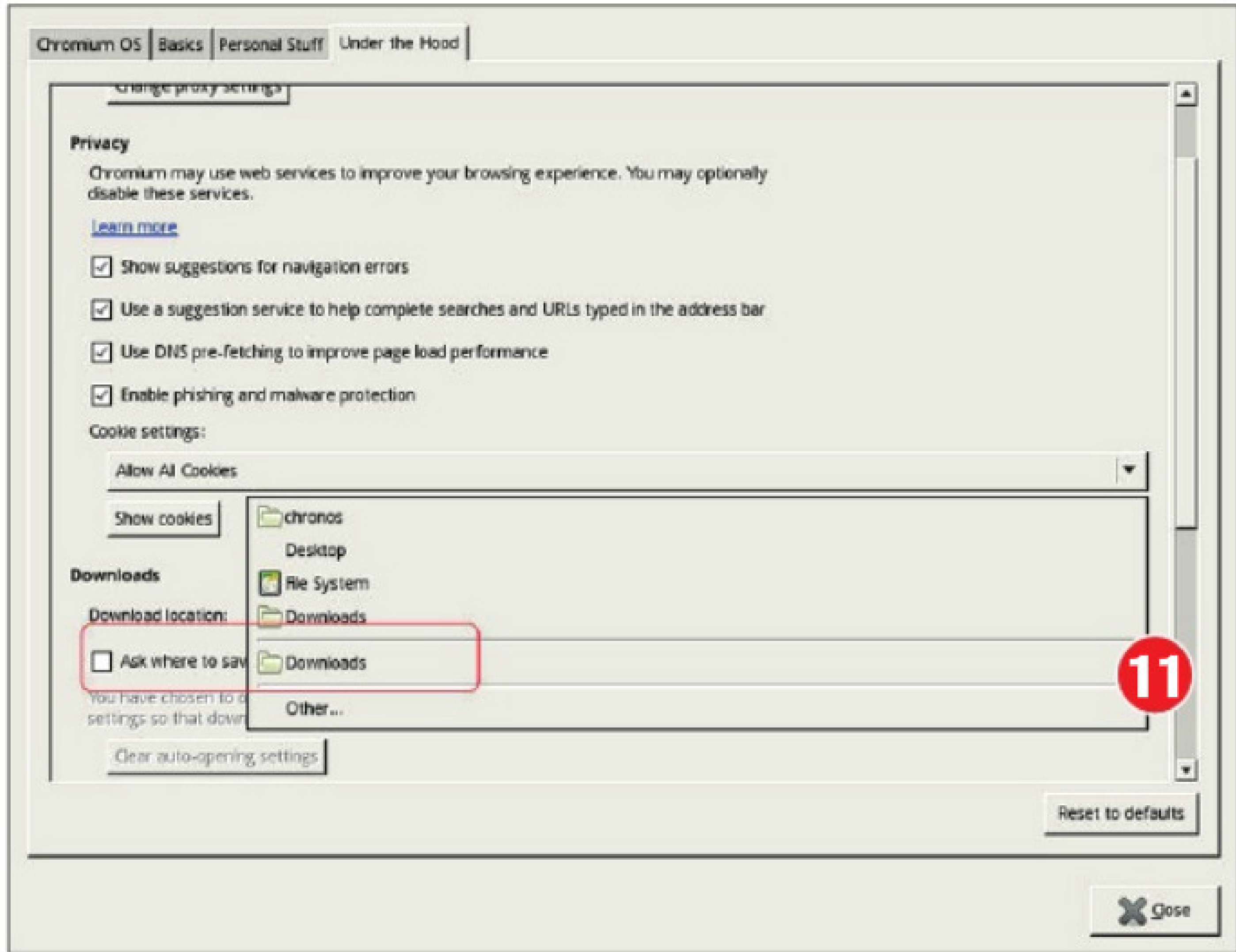
虽然Chrome OS系统界面让人耳目一新，但是其本质的Web apps并非什么新颖理念，事实上这不过是已消失的网景（Netscape）公司的跨平台应用延伸而已，甚至连“浏览器替代操作系统”也都是当年网景“前瞻性”的宣传（图9）。深受刺激的微软启动了“第一次浏览器大战”，尘埃落定时网景消逝，IE成为浏览器霸主，同时Web apps也长时间陷入停滞不前。Chrome OS由于现在技术进步、应用环境变化等多种因素走得更加深入，毕竟现在的宽带网络、无线3G跟过去33.6k的网速不可同日而语，而且Web apps也证明了有能力获得大量的、专门的用户群——例如某个能让人凌晨起床偷菜的网页游戏（图10），这些显然的优势是Google Chrome OS自信成功的基础。





三、云存储和安全

Web apps其实并非Chrome OS最激进的理念，用户数据完全云存储或才是让用户印象更加深刻的特别元素。不仅仅是在网络上处理数据，而且用户所有数据完全就保存在网络中，几乎就不需要本地存储——因为本地存储仅仅只作为临时的数据处理（图11）。

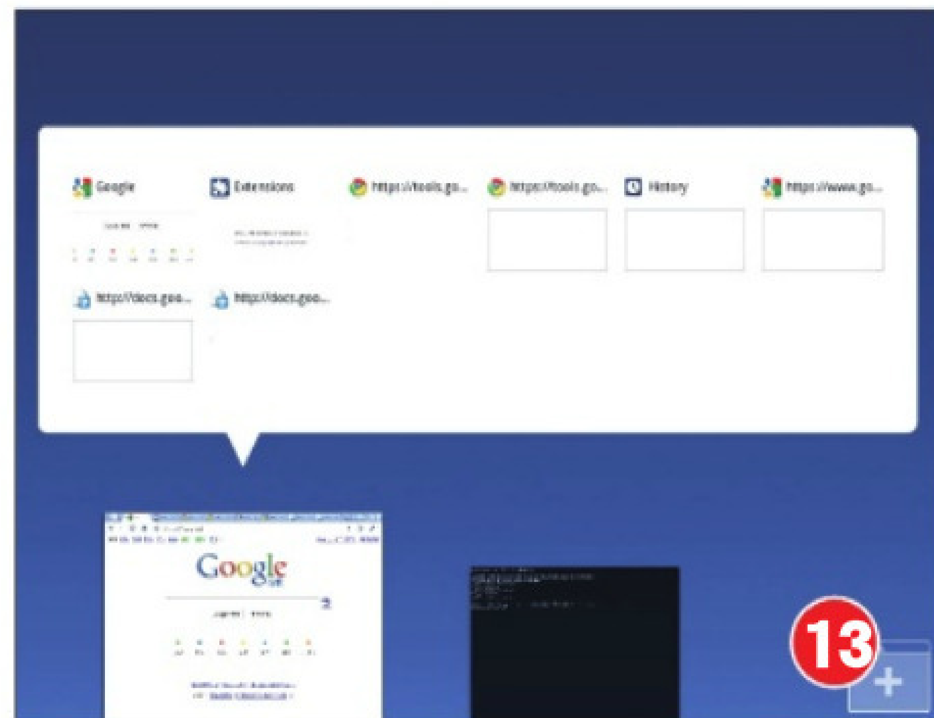


其实现在的用户对于网络存储并不陌生，可是如果将几乎所有数据文件都存储在互联网上，本地执行的计算机却基本不需要存储任何数据，恐怕还是很难想像实际的应用情况吧。这可能是为何Chrome OS平台使用固态硬盘的另一种解释，使用固态硬盘能更好地服务于Chrome OS的网络应用、网络存储跟快速启动，但却不会因为采用固态硬盘而提高成本，它使用云存储来解决存储空间的问题，自身只需要极低容量的固态硬盘作为“固件”安装——Chrome OS的开机引导区是只读的，因此用户不需要硬盘空间来存储个人数据和安装软件。

这样的特性变化带给计算机用户不同的应用体验，例如快速的开关机时间，重新启动进入的都是关机时的应用环境等。也因为几乎不需要管理本地的数据，加上高度定制化的设备——驱动程序必须经过Google认证与测试，Chrome OS根本没有什么用户可设置的地方。Chrome OS仅仅能设置与浏览器应用相关的参数，对于操作系统本身用户只能在主界面右上角查看电池和无线网络的情况（图12），除此之外连分辨率和音量都无法设置——至少预览版没有提供，甚至连关机的菜单都没有提供。这就是之前所说“陌生”的意思，用户除了Chrome浏览器界面外再也没有多余的操作界面可接触。



Google希望用户使用计算机上的关机按钮，这使得虚拟机用户非常尴尬，当然熟练的Linux用户可通过终端来关闭Chrome OS，也可通过终端来设置分辨率和音量（图13），但是Chrome OS这种开发态度非常让人担心——难道Google自信心膨胀到以为可扭转一切用户习惯了吗？



云存储的优势一目了然，无需大容量外置备份硬盘，可帮助用户节省开支；本地只存储必需的临时执行数据，不管是本地数据还是网络数据都是加密存储，用户不必担心数据丢失和计算机失窃；用户更换计算机后只需要简单的登录，就可恢复之前的应用环境、设置和数据。套用Google的宣传就是“无需再担心你的电脑”。不过云存储真的会比本地存储安全吗？

很容易就能举出相反的例证，例如微软、T-Mobile和Danger三家公司为T-Mobile Sidekick用户提供云计算服务，但是该服务就发生当机事件并导致所有数据丢失。就是最简单最成熟的电子邮件存储，Google自身的Gmail也发生过数次当机，虽然没有丢失数据，但是对于当机过程中完全拿不到任何邮件的用户跟丢失有什么区别？恐怕这时用户都会考量没有使用邮件客户端下载邮件到本地是否是种失误吧。云存储尽管看上去很美，但是安全性仍然是个很大的问号。

即使Google已确认安装Chrome OS的电脑亦可通过USB外接储存装置，但是同时也承认Chrome OS并不适合处理重要数据——官方以律师处理文档为例。数据完全云存储跟Web apps同样是处于过于超前的概念，我们知道技术超前于时代对于应用普及是种阻碍，多种超前技术概念的叠加带给理性用户的并非兴奋的期待，而是为其发展前景不可捉摸的忧虑。

四、革命还是适应

Chrome OS会带来操作系统的革命吗？来看看目前它可展示的优势。

优势

首先Chrome OS至少从理论上应该很安全，Google强调“Chrome OS不信任任何程序”。在已有的操作系统中，软件拥有跟使用者一样的权利，可操作文件、硬件驱动甚至系统内核，这是形成系统不安全的基本因素。在Chrome OS中，每个Web app都是执行在Sandbox（沙盒）中，而且系统会随时自动更新，并且启动中会逐级检验组件的安全性，一旦系统被破坏，可直接从网络上更新干净的新系统，从而保证系统的绝对安全。由于采用数据云存储，无论本地数据还是网络数据都是加密存储，用户完全可不在意计算机本身的状况，无论是计算机损坏或是丢失，通过网络用户都能轻易找回自己的数据——前提是云存储服务提供者的服务器不会丢失数据。

其次Chrome OS可能会大幅度降低终端用户的软硬件支出费用，理论上执行Chrome OS的设备更多时是充当数据输入输出的终端而不是计算，理想状况下可将硬件的配置和性能降至最低，硬件成本将较于当前的上网本会有更大的弹性空间。甚至用户完全有可能免费拿到Chrome OS定制设备，因为Chrome OS如果成功产生的效益是可预期的，硬件厂商可通过网络运营商、内容服务商和广告运营商的分成轻易消化Chrome OS硬件可能微不足道的成本；同样的由于采用Web apps，用户可省去桌面软件的预期采购费用。

反面

可惜每个预期美好的理想在执行中都会有黑暗的反面，即使Chrome OS安全性相对较高也无法片刻离开网络，现实网络环境的参差不齐就是Chrome OS安全性最大的制约。世界上大部分地区都没有完全适合Chrome OS的网络环境，只有少数办公环境和公共环境能提供理想的高速网络接入，如果用户在移动应用中切换到低速的网络环境中，低速网络很难保证系统的安全更新，也恐怕不能保证随时流畅地向“云”端同步数据，而本地设备又很可能无法提供足够的存储空间，用户立刻陷入两难的境地。因此很难想像会有人会只选择云存储来存储关键性数据，当然备份云存储是个不错的方案。再加上不同国家和地区对于互联网的各种限制，可能让Chrome OS看似丰富多彩的Web apps变得完全没有服务可用。这些现实状况都将是Chrome OS“安全、快速、简易”所要面临的真实挑战。

其次终端用户的成本也很难真正得到消减，虽然可省去桌面软件甚至硬体本体的费用，但使用Chrome OS的整体费用其实会有所增加。想要保持这样一部开机就必须在线，只能使用网络应用的电脑正常运转，用户除了从网络运营商那里购买数据套餐没有更便宜的选择。换句话说用户每月都会有不菲的费用产生，即使某个月用户完全不使用Chrome OS设备也一样。同时没有谁能保证Web apps会永远免费提供，那么用户所要支出的费用就不仅仅是数据通信费用了。换句话说桌面软件的开发收益转换为网络服务形式的收取，对于开发者而言是件更值得庆贺的事情。

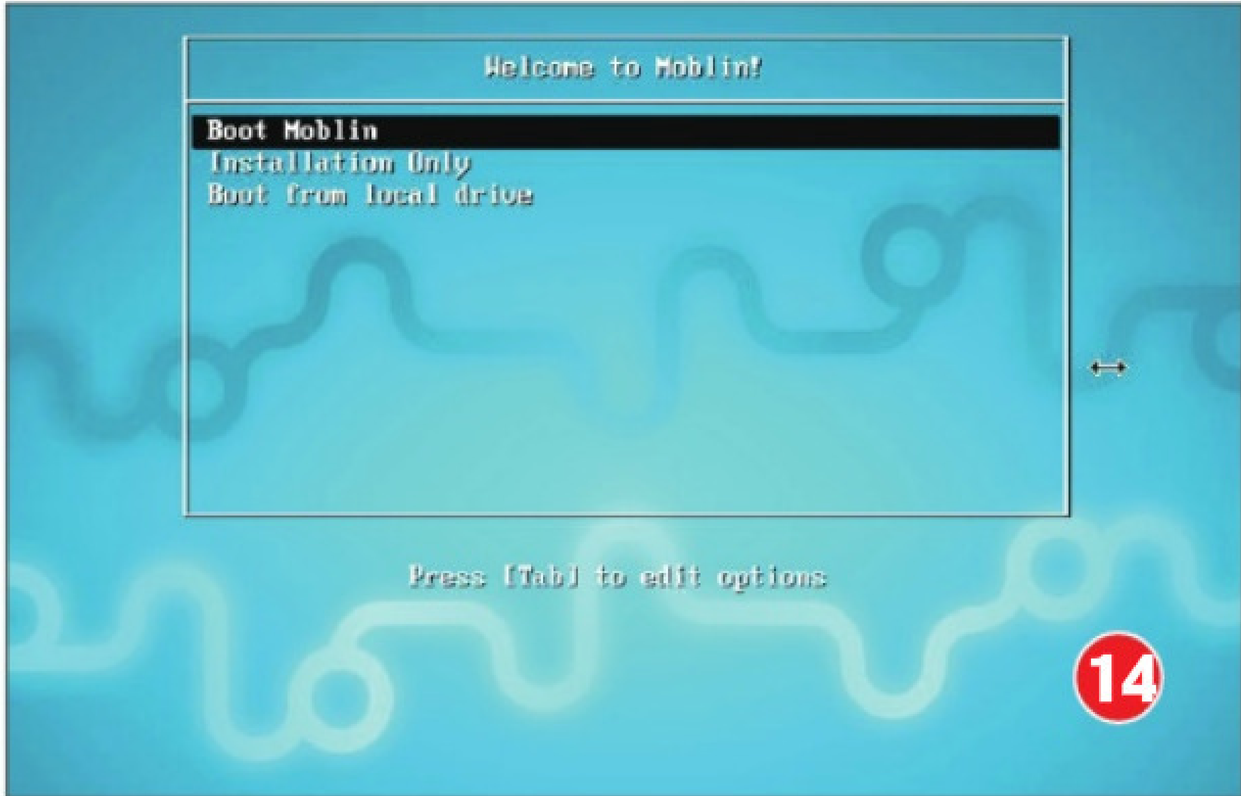
就目前所能获得的信息而言，理智上Chrome OS判断绝无可能颠覆或取代Windows操作系统，最美好的预期是对于当前市场主流的操作系统形成一个共存互补的关系，从而逐渐培养出适合Google Chrome OS的用户群体。即使这样的预期对于Google而言也是巨大的挑战，放弃过去几十年来用户早已习惯的计算体验，使用浏览器来解决一切问题，用户有什么理由在今天、明天或未来Chrome OS推出时接受这个想法呢？事实上当前的大多数用户都在寻求丰富的桌面应用及便捷的网络应用的融合。对于目前还处于完全雏形的Chrome OS，很难判断它是巨大变化的伊始还是五光十色的肥皂泡，但是与其期待它马上在整个操作系统领域带来革命，不如祈求它也能变通适应用户需求来谋求生存。

Moblin

一、什么是Moblin?

2006年时Intel发布了第一代超级移动电脑（UMPC），设备制造商则提出需要不同于桌面PC的操作系统，能满足更高水平的移动应用要求。于是Intel公司于2007年7月正式启动Moblin项目，最初主要目的是开发MID（Mobile Internet Devices，便携网络设备）的操作平台和软件，能访问Internet上丰富的内容，同时没有PC那么复杂。

不同于完全处于雏形的Chrome OS，Moblin近期已发布了Moblin 2.1正式版，用户可自由下载，默认的方式是使用U盘引导使用，也可直接将其安装到netbook的硬盘上（图14）。之前老版本的Moblin能适应配置7至12英寸显示屏的上网本，而Moblin 2.1现在能同时适应掌上设备的小显示屏和台式电脑使用的大型显示屏。

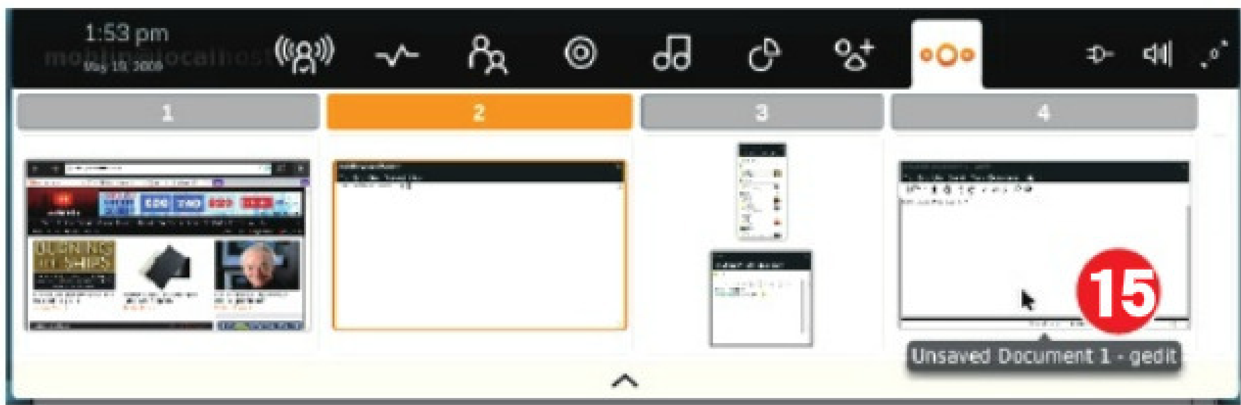


事实上Moblin 2.1分有三个版本，分别用于掌上设备、上网本和上台式。这意味着虽然同样是轻量级的操作系统，Moblin也不可避免要与Chrome OS竞争，同时通过把Moblin操作系统从上网本扩展到台式电脑，也会在这个领域与微软的Windows系统展开竞争。

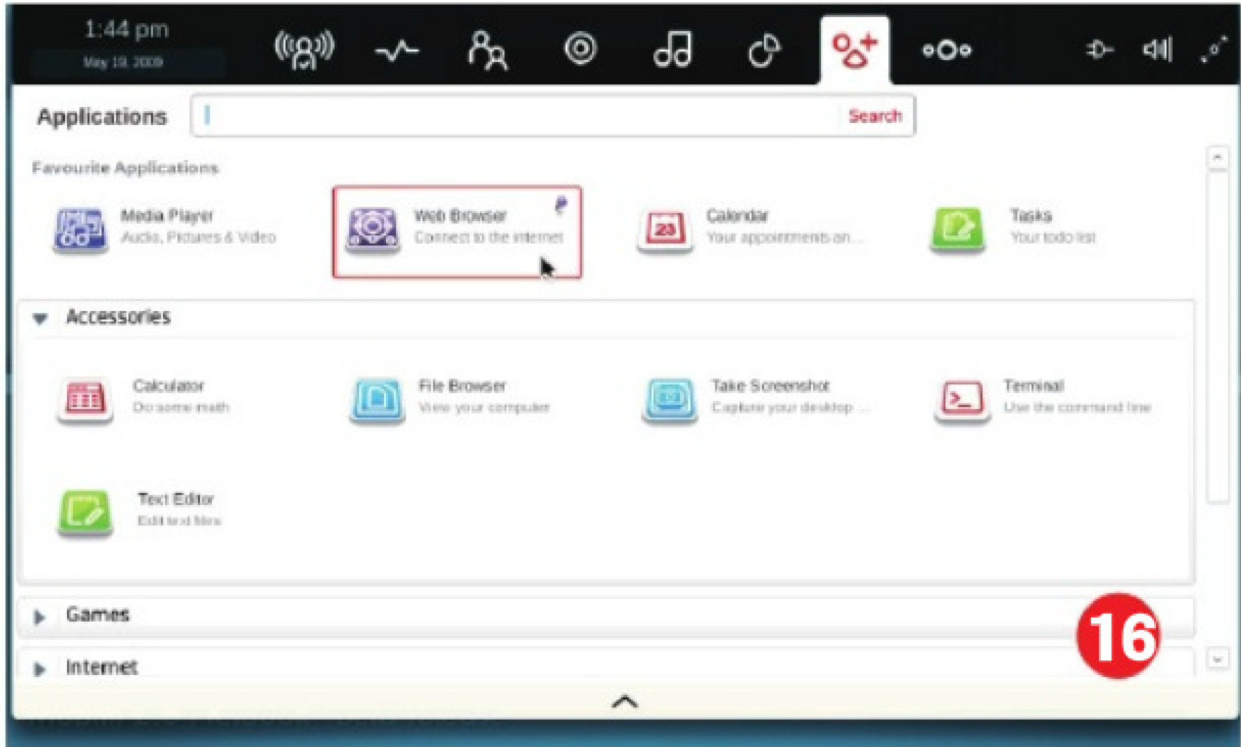
二、社交媒体整合

对于小屏幕上网设备而言，Moblin 2.1展现出非常适合该平台的创新性用户界面，称得上简洁干净好用，事实上类似Dell等厂商都已推出预装Moblin 2.1系统的上网本。Moblin 2.1的图形界面基于Clutter（一个开源Scene Graph架构，支持硬件加速渲染），可支持执行普通桌面Linux程序，如此很多主流Linux软件可无需移植即可直接安装在Moblin上使用。

不过基于Clutter的新用户界面让Moblin的用户体验有别于普通桌面Linux版，它的桌面被划分成若干个功能区页面，并通过从屏幕顶部滑下的标签化面板进行切换，提供包括任务管理、程序启动、多媒体、社交网络、互联网和生产力功能的快速访问。



点击切换到最右方的“zone（区域）”标签即可进入Moblin的任务管理方式（图15）。不同于普通的窗口系统的程序管理窗口，Moblin的应用程序被各自放入一个“zone”。这有点类似于虚拟桌面，启动一个应用程序后，Moblin主界面会自动建立一个“zone”以存放程序窗口。Moblin管理页面中上“zone”标签显示每个“zone”中所有窗口的缩略图，“zone”标签实际上是Moblin平台中对Windows系统中普通任务栏的替代。

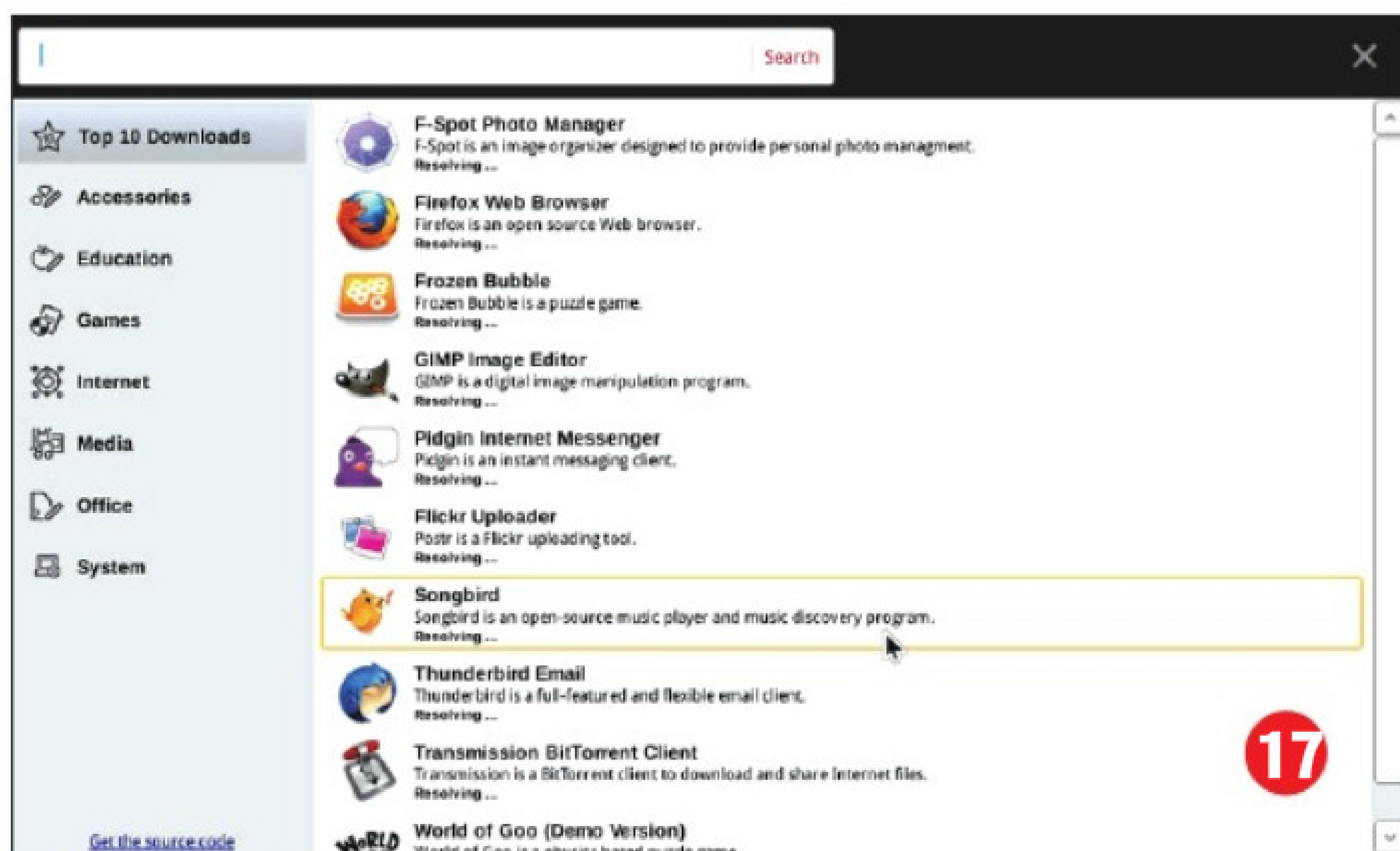


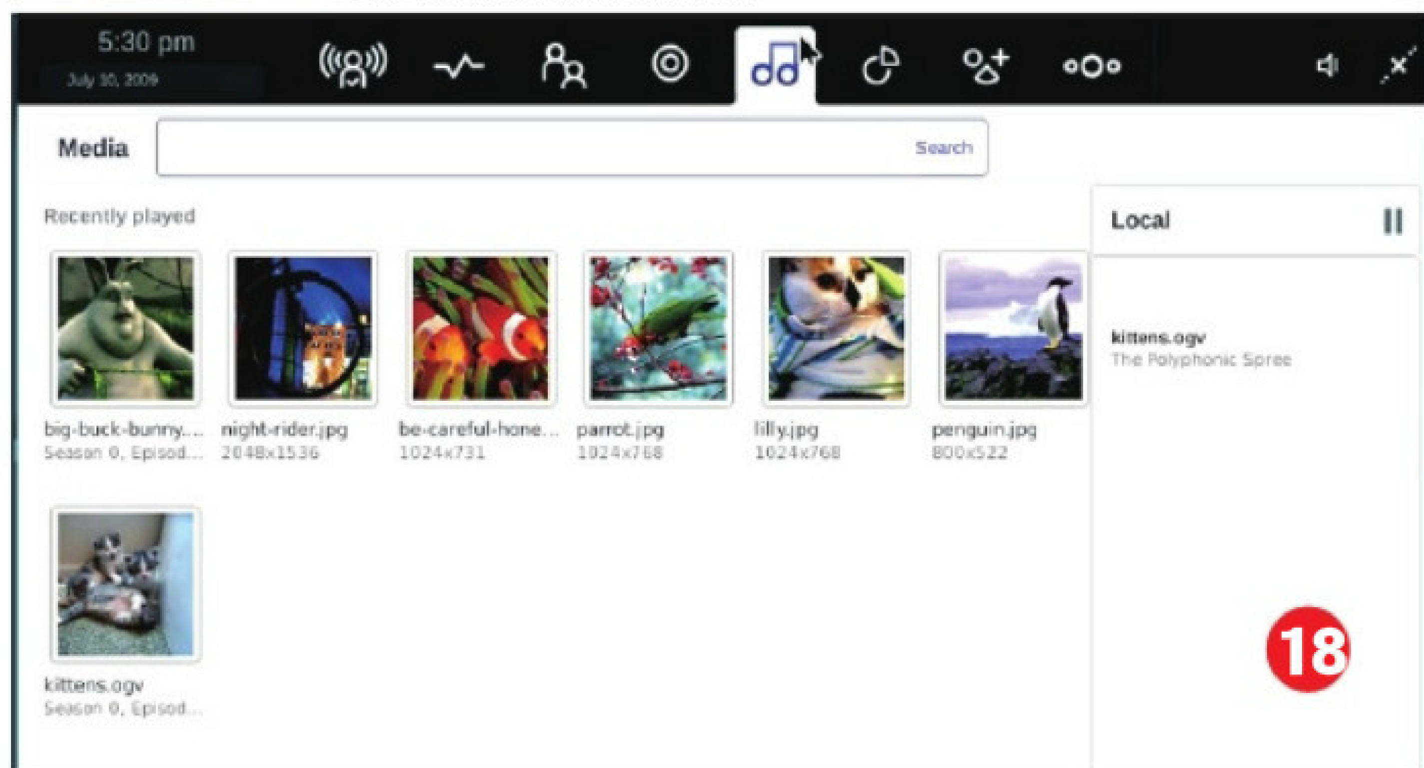
程序标签栏则显示了系统内所安装软件的启动项，按类别进行组织，可进行搜索。当光标指向启动项时，右上角会出现一个大头针图标。用户可通过点击大头针让程序显示在启动标签顶部的收藏列表中。同时这些被收藏的程序也会出现在主界面，按照使用频率和顺序进行排列（图16）。

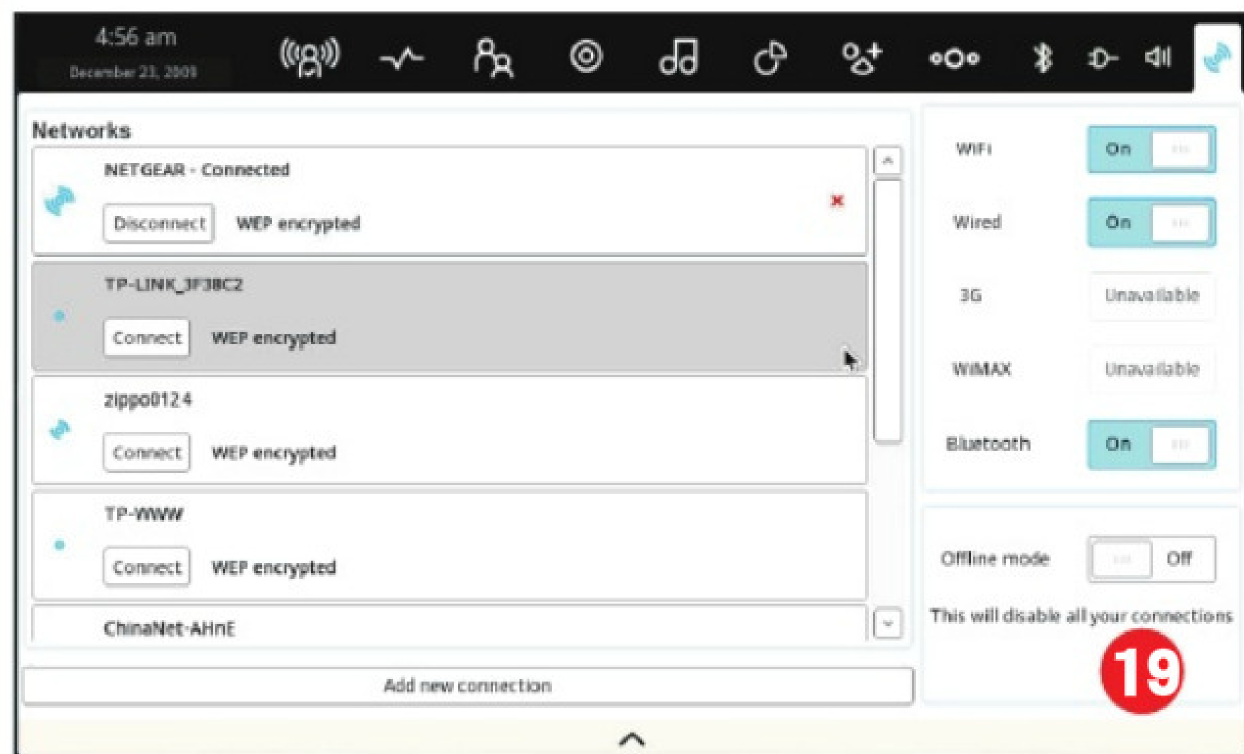
当然用户也可通过程序标签面板，在网络下载安装更多的桌面应用程序，保持操作系统随时逐步升级和更新，以维持和扩大操作系统的实用性（图17）。

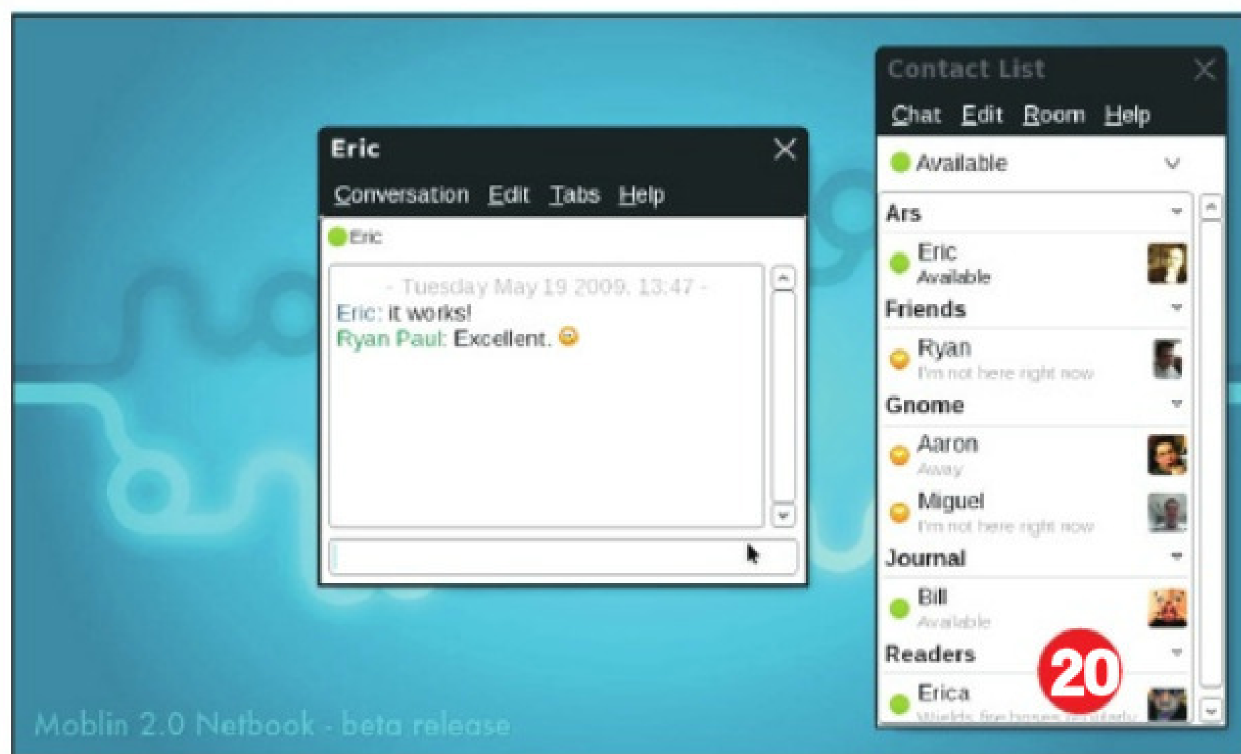
媒体标签让用户快速访问自己的媒体库，包括音频、视频和图片内容。近期使访问过的文件将出现在顶部。媒体库也有一个搜索框，用户可搜索自己的文件。在Moblin上媒体元数据（metadata）管理通过Bickley架构完成，它提供了对平台媒体索引的高级别访问。在未来的版本中，媒体库标签将允许用户通过UPnP访问其他联网设备上的媒体文件（图18）。设置标签里主要是系统和网络功能的设置，包括网络设置、电力状态和音频控制等（图19）。

社交网络和即时消息功能则是Moblin平台的最重要部分，该平台整合了Empathy（GNOME的开源即时消息客户端，基于Telepathy架构），能登录多个不同的即时通讯账户，这就是Intel为Moblin平台所定制的网络社交媒体(SNS)整合功能（图20）。统计数据证明社交媒体(SNS)是用户黏着力非常强的网络应用，SNS的用户期待时刻能保持网络联通，并通过上网本设备保持资讯与联系的实时化。



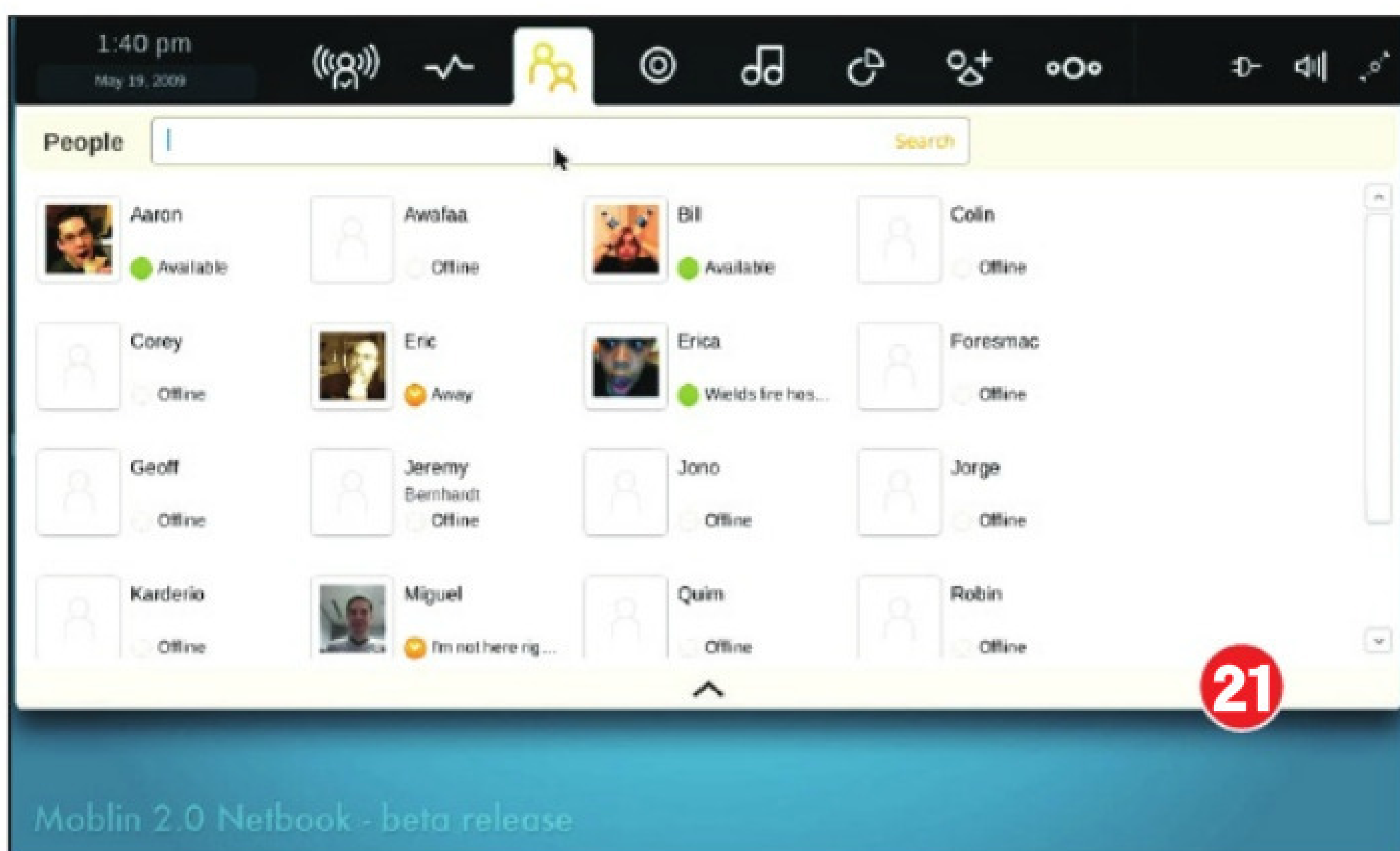






不过这需要用户登录到每个应用程序并注意每个应用程序的不同提示信息，多个应用程序窗口切换也是一种困扰——尤其是对于屏幕面积有限的上网本设备。现在Moblin通过Empathy提供多种服务模块的函数库实现社交媒体完全整合，这种整合让通讯簿成为操作核心。

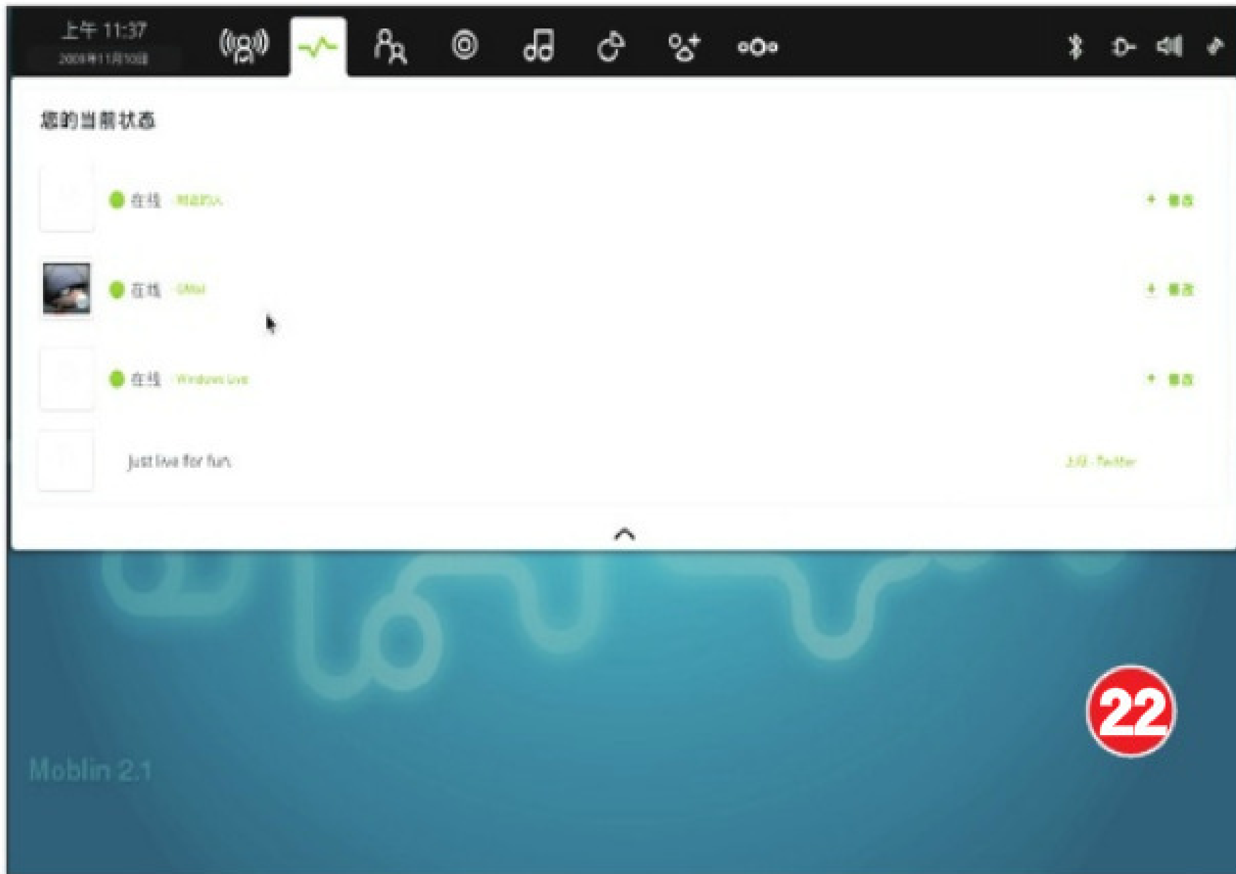
当用户执行Empath并登录即时通讯账户时，用户不同即时通讯工具的所有联系人，会以缩略图的形式出现在“People”标签中，用户只需要点击联系人开始新对话（图21）。社交网络标签部分会显示用户在“Twitter”和“Last.fm”上的朋友的近期活动，每项都被单独显示排列在面板中。当光标指向面板中某项时，即可显示内容的来源。这种社交流功能通过Intel开源的“Mojito”架构上实现。随着“Mojito”的成熟，其他网络服务在未来也可能被陆续加入。当然“Twitter”



的应用功能同样被整合进面板的状态长方格中，可点击直接发送“Twitter”消息（图22）。

网络浏览同样是被高度整合进用户界面，Moblin内嵌了自己修改的浏览器，使用Mozilla的Gecko HTML渲染引擎。浏览器有着舒适的多标签浏览界面，标签栏可扩展为滚动面板，以页面缩略图形式显示标签。而Moblin面板中网络标签提供了浏览器的快速访问，能显示已开启标签的页面缩略图，还有一个URL文本框，可通过指定地址开启新标签（图23）。

最后是Moblin面板的精华“m_zone”，它提供了主界面，及使用分栏显示各种分类信息，用户可在主界面一目了然地获得自己所需要的信息。主界面左侧栏目显示用户的日程约会和任务列表，日程和任务信息来自Dates和Tasks，是OpenedHand的开源Pimlico套装中的程序；中间各栏目显示了用户浏览器历史记录和最近访问媒体的缩略图；右侧各栏则显示来自社交网络站点的最新信息（图24）。



22



23



24

总的来说尽管Moblin仍需要对新界面和系统功能进行修饰和精炼，但是它已向正确的方向漂亮地迈出了一步，它会让Linux上网本在最终用户面前的竞争力和吸引力得到显著提升。

三、轻量化的Linux

Moblin创立的原始动机就是便携互联网应用，不同于Google本身就拥有众多的互联网服务和内容，Moblin通过整合第三方资源来追求成功，将应用核心从提供用户和内容的简单联通，提升到使用户网络应用成为用户界面的核心，社交媒体与用户界面进行完美结合。

相对于Windows操作系统而言，搭配Moblin系统的Intel Atom设备，在三个方面的优化效益非常显著：首先是更快速的开机速度，Atom设备从冷开机进入到系统UI画面只需5秒；其次是内存使用量减少，Atom架构可对更小型设备的内存限制进行优化，并有效降低用料成本（Build of Materials；BOM）；第三是电池续航力的优化，这方面是通过Atom内建像是睡眠状态等节电功能，及可对不同应用程序进行电源管理控制的PowerTop工具来达成。由于上网设备不以游戏等Windows操作系统的优势作为用户竞争点，因此上述的“快速、成本、功耗”面对现有的Windows操作系统，是相当具有应用优势的。

总 评

Chrome OS和Moblin都是不同于常见PC操作系统的新型系统，两者有一些相似之处。不过Chrome OS在技术和观念上走在最前面，甚至超出了目前实际情况所能达成的条件，过犹不及，因此还需要结合实际进行一些调整。Moblin的理念无论便携还是社交都是正好流行，但初始应用稍嫌狭窄，虽然当前已经扩充，但还是有些欠缺，此外其使用界面和方法和目前流行的Windows系统差距较大，用户难以习惯。虽然这两款系统目前还算不上主流，但为未来的发展方向提供了指引，也让用户充满了期待。P

无限畅通
——Win7局域网共享及游戏攻略

关键字：局域网 共享 游戏

局域网中的电脑联机与资源共享一直是用户比较关注的话题，特别是系统更新换代，新旧系统容易出现互不相认，无法访问的情况，那么使用Win7系统共享资源是否更加容易？Win7系统不再自带IPX协议，那么星际争霸之类用IPX协议联机的游戏又如何局域网对战呢？

■贵州 逍遥

共享篇：Win7资源共享的多套方案

Win7在进行资源共享时，继承了Vista局域网共享的原有优点，同时也推出了一些新鲜的功能，让资源共享变得更加简单容易。

方案一：“家庭组”——让Win7之间轻松共享

在家庭、宿舍或学校中，如果有多台电脑需要组网共享，并且这几台电脑上安装的系统都是Win7，那么共享文件将变得极为轻松简单！

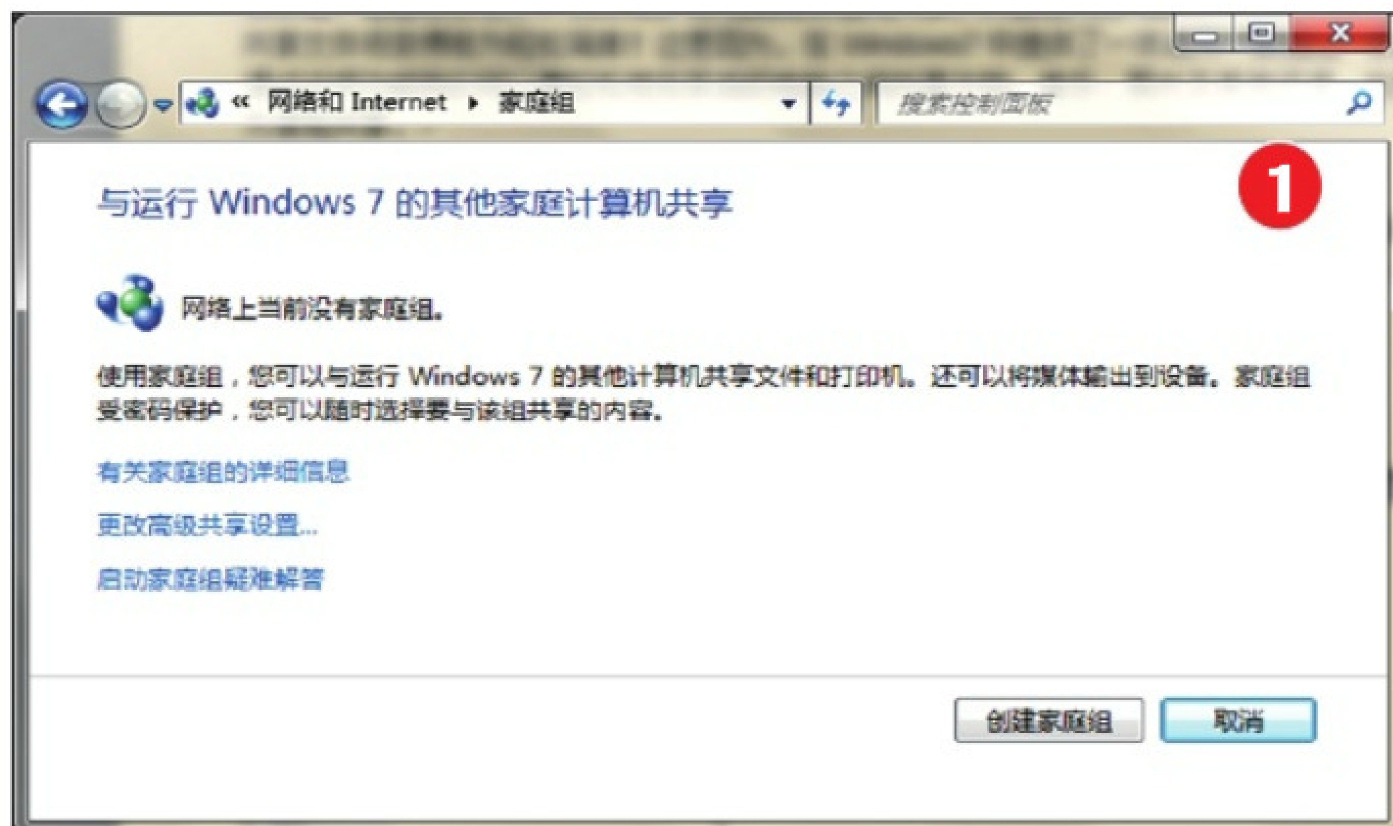
这是因为，在Win7中提供了一项名为“家庭组”的家庭网络辅助功能，通过这项功能我们可更轻松地在家庭的电脑之间共享文档、音乐、照片及其他资源，也可对打印机进行更方便地共享。

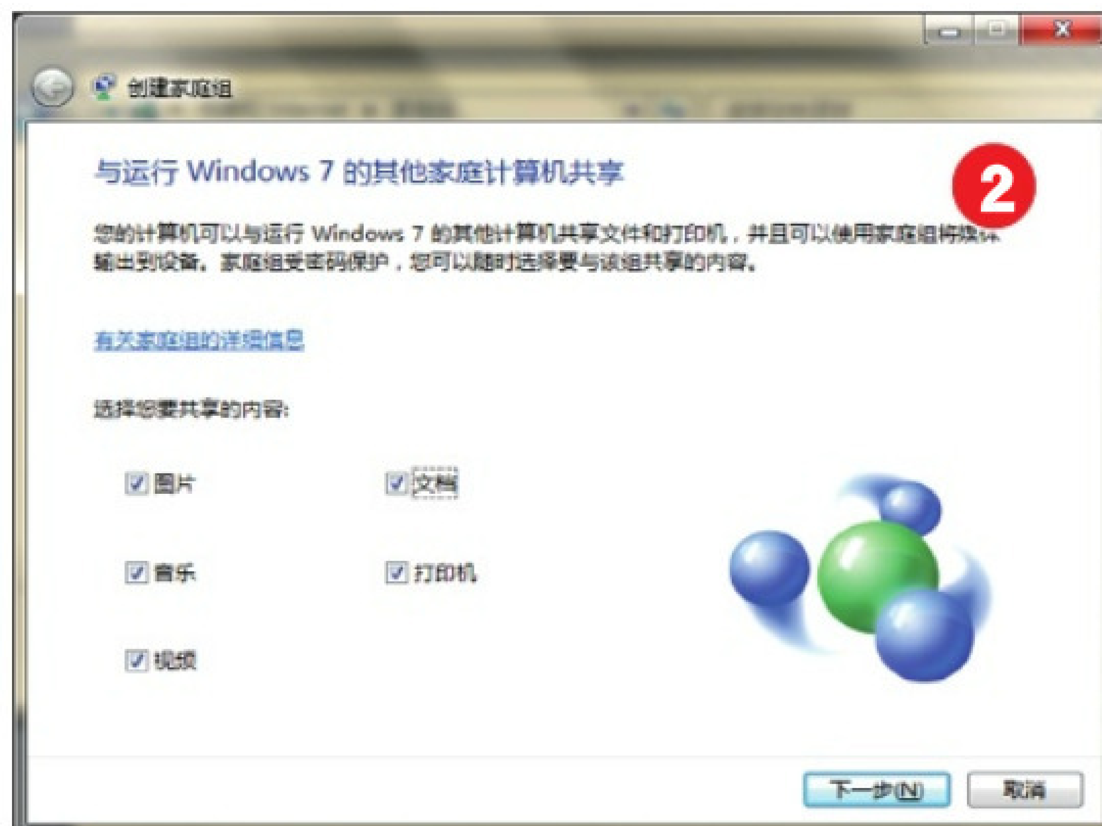
一、家庭组

1.创建家庭组

打开“控制面板”→“网络和Internet”，点击其中的“家庭组”，就可在界面中看到家庭网组的设置区域。如果当前网络中没有其他已创建的家庭网组存在的话，则会出现创建家庭网组进行文件共享的提示（图1）。点击“创建家庭组”按钮，即可开始创建一个家庭组网络。

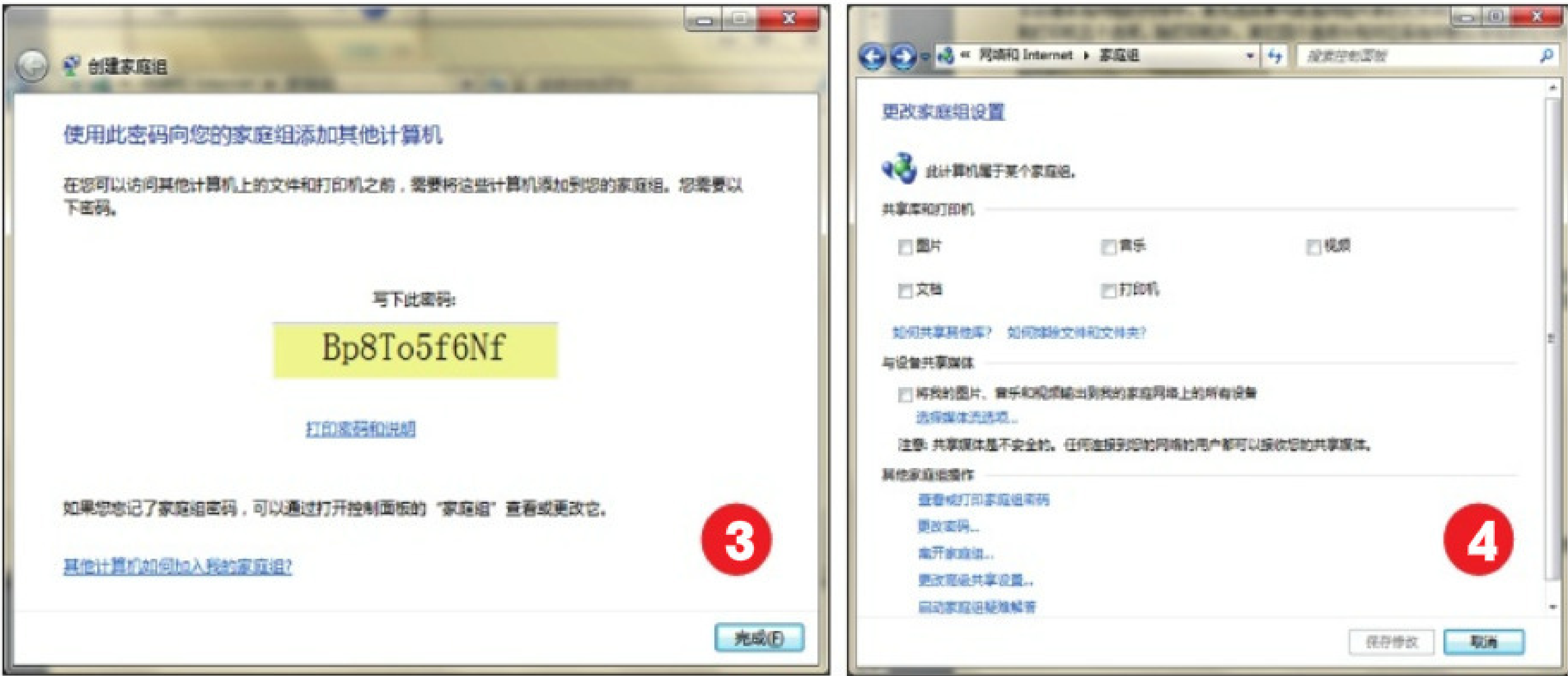
在创建家庭网组的向导中，首先选择要与家庭网组共享的文件类型，默认共享内容有图片、音乐、视频、文档和打印机5个选项，除打印机外，其他4个选项分别对应系统中默认存在的几个共享文件夹（图2）。





点击下一步后，家庭网组创建向导会自动生成一串连接密码，当家庭中其他计算机添加到该网组时必须输入此密码串（图3）。密码是自动生成且无法手动更改的，可选择将它打印出来，也可在后面手动设置修改此密码。

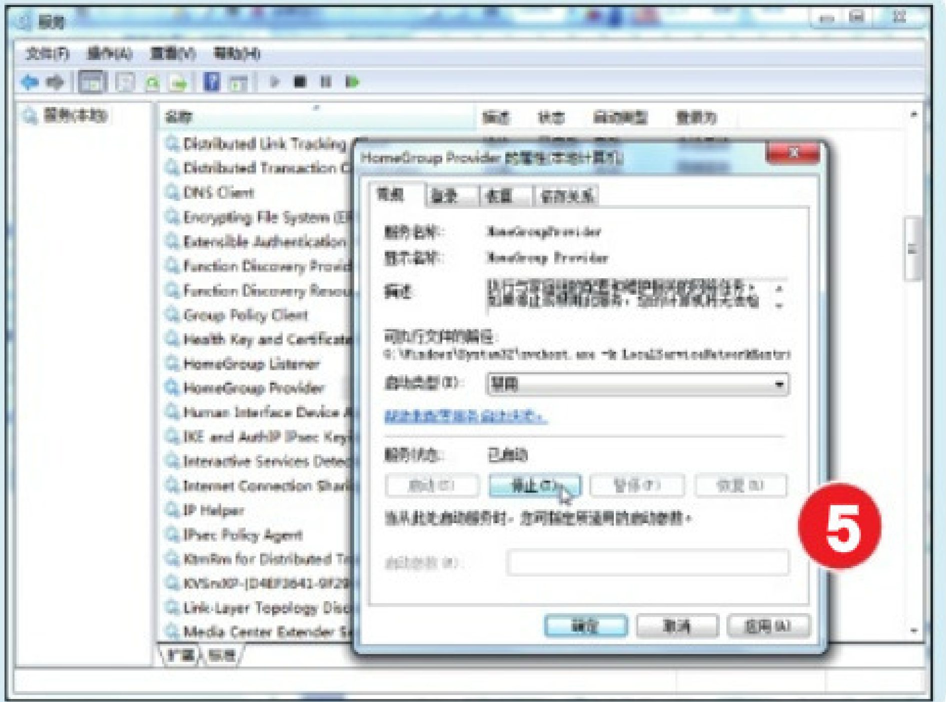
点击“完成”按钮，即可成功创建一个家庭网组。返回家庭网组界面中，就可进行家庭网组设置的更改与其他家庭组操作（图4）。



关闭Win7的家庭组

Win7中引入的家庭组功能，可帮助用户方便地共享音乐、文档、视频和打印机等各种资源，然而并非所有用户都需要进行共享使用此功能的。开启此功能服务不仅可能带来一些安全问题，而且在资源管理器左侧的导航面板中会有家庭组的链接碍眼，因此可手工关闭此功能。

首先，在家庭组网络设置中选择退出已加入的家庭组。然后打开“控制面板”→“所有控制面板项”→“管理工具”→“服务”项目，在服务列表中找到HomeGroup Listener和HomeGroup Provider这两个服务（图5）。点击右键菜单命令，分别停止和禁用这两个服务，重启系统即可。



2.自定义共享资源

在Win7中，文件夹的共享设置更为简单方便。只需在资源管理器中选择要共享的文件夹，点击资源管理器上方菜单栏中的“共享”，并在菜单中设置共享权限即可（图6）。如果只允许家庭网组中其他电脑访问此共享资源，那么就选择“家庭网组（读取）”；如果允许其他电脑访问并且修改或新建文件，则选择“家庭网组（读取/写入）”。设置共享权限后，会弹出一个确认对话框，点击“是，共享这些项”按钮即可完成共享。

设置共享之后，可在此文件夹上点击右键，选择“属性”命令打开属性对话框。选择“共享”选项页，可修改共享设置，包括选择和设置文件夹的共享对象、共享权限等，也可对单个文件夹的访问进行密码保护设置（图7）。



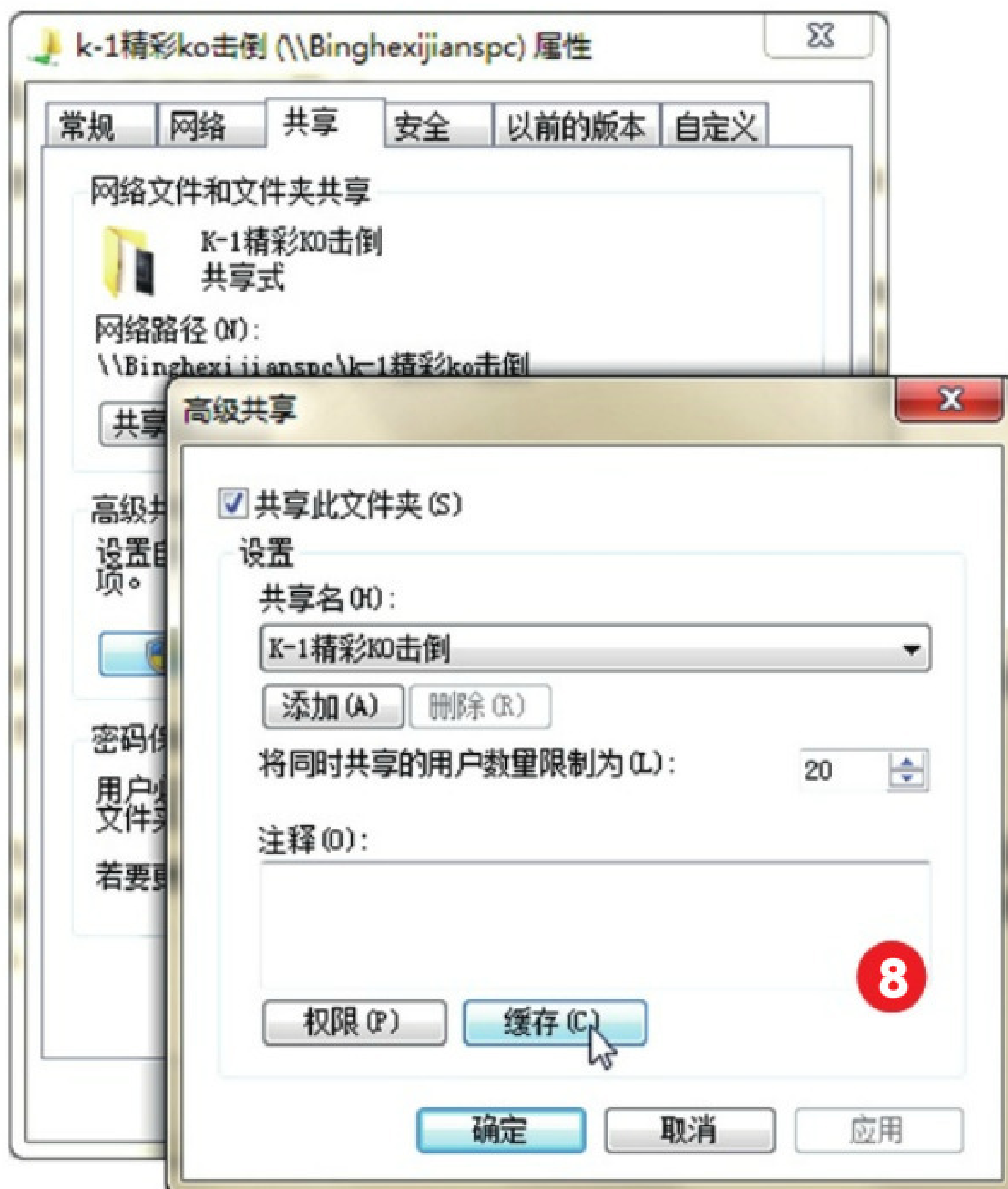
二、新鲜的“共享缓存”，让Win7主机间离线共享与同步

新系统的出现，总会带来一些新的惊喜，在Win7进行资源文件共享时，又给我们带来了什么样的新鲜功能呢？

在Win7之前的操作系统中，共享文件时常常会出现一些烦人的问题。例如，需要使用网络共享文件夹中的某个重要文件时，却发现网络连接不上；网速过慢，在操作网络共享文件时也受到很大的影响……不过在Win7系统中，这些问题都不会再出现了，因为在Win7操作系统中提供了一个新的共享文件夹缓存功能，让我们脱机也能使用共享文件夹。

1.开启共享缓存

设置一个共享文件夹后，打开共享文件夹属性对话框，选择“共享”选项页，点击“高级共享”按钮，打开高级共享窗口。在窗口中，将会发现其中多了一个名为“缓存”的按钮（图8）。点击该按钮，即可打开共享文件夹的脱机设置窗口，进行共享文件夹的脱机设置。



2.启用共享缓存，提升共享连接速度

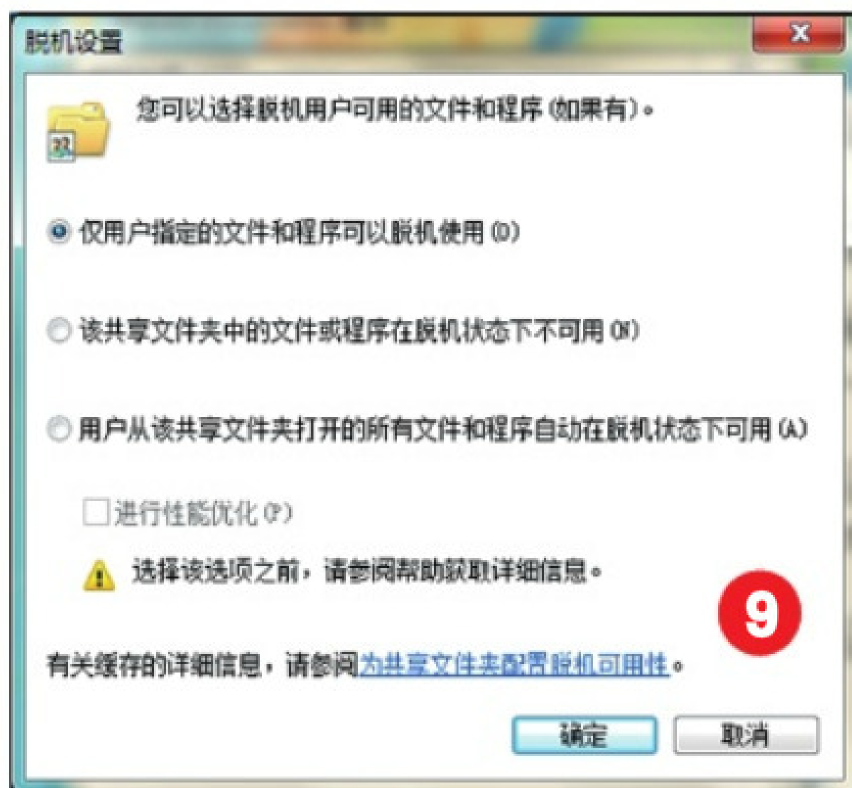
在脱机设置窗口中，可设置共享文件夹的各种脱机缓存选项（图9）。

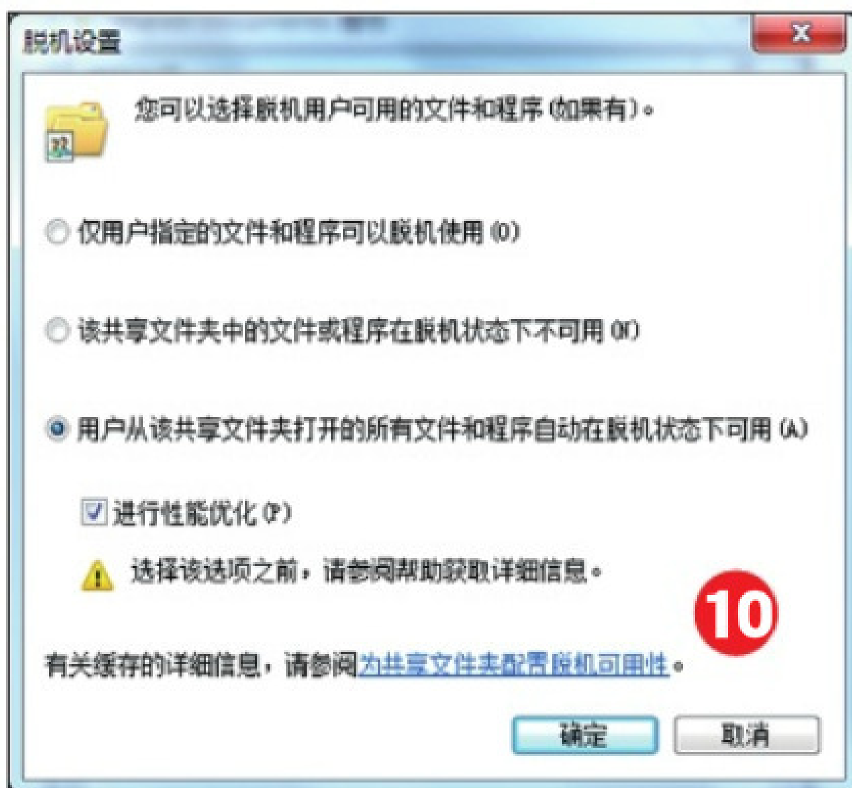
“仅用户指定的文件和程序可脱机使用”是设置共享文件夹时的默认选项，使用此选项，在默认情况下文件或程序都不自动脱机使用，我们可在网络中右键点击要脱机使用的共享文件和程序，在其中选择“始终脱机可用”命令，就可脱机使用了。

为了提高共享性能，我们可选择“用户从该共享打开的所有文件和程序将自动在脱机状态下可用”项（图10）。启用此项功能后，该共享文件夹下所有的文件或文件夹都会自动在客户端本机建立一个副本，当家庭组中的其他电脑访问共享文件夹并打开其中的文件或程序时，文件或程序将自动可供该用户脱机使用。

提示：

使用此选项，只有打开的文件和程序才能脱机使用，未打开的程序和文件不能脱机使用。可自动脱机使用的文件和程序将会保留在脱机文件缓存中并与服务器上的版本同步，直到缓存已满或用户删除文件。





另外，再勾选“进行性能优化”项，通过客户端计算机从共享文件夹中执行的可执行文件将自动在该客户端计算机上缓存。下次客户端计算机执行可执行文件时，它将直接访问本地缓存，无需访问服务器上的共享文件夹。

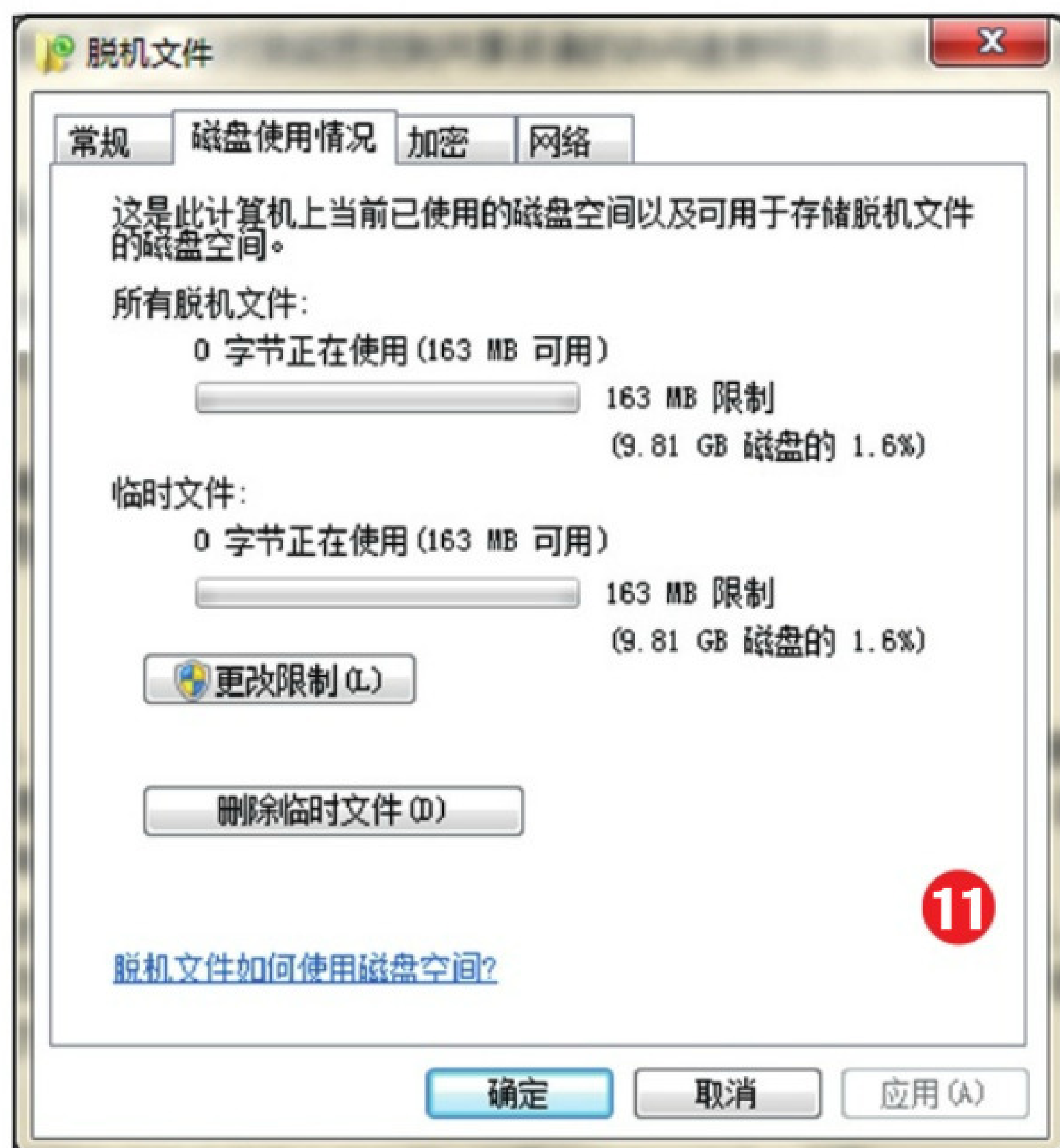
经过设置后，共享资源的访问性能就会得到有效提升，以后我们再重复访问该允许脱机的共享资源时，系统就能优先从本地缓存中调出目标共享资源了，此时就能感觉到共享资源的访问速度明显比以前快了许多。

3.设置脱机文件，享受脱机同步共享

当网络中的共享资源启用了自动脱机可用或指定脱机可用后，系统为自动同步脱机文件，相当于是把共享文件夹复制在本地。如果共享文件夹比较大的话，会占用本地比较大的空间，因此需要对脱机文件容量进行限制。方法很简单：

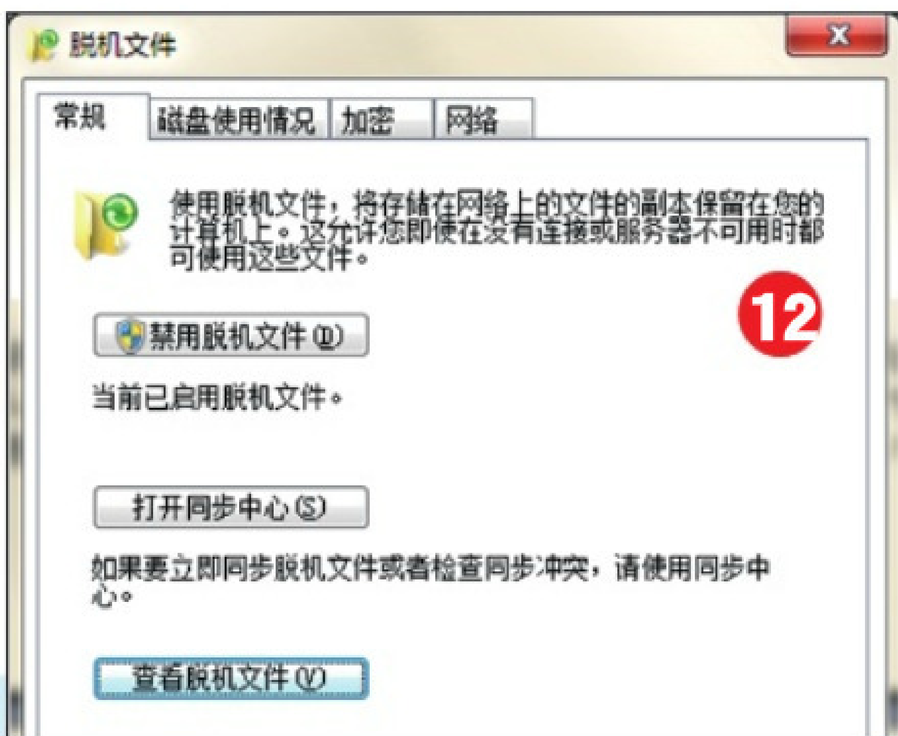
右键点击脱机文件查看属性，在弹出对话框中选择“磁盘使用情况”选项页，即可看到当前脱机文件所占用的磁盘空间（图11）。可点击“更改设置”按钮，设置脱机文件最大可使用的空间，也可选择删除脱机临时文件。

设置完毕后，就可享受脱机或离线操作并自动同步共享文件资源了。例如，如果因网络故障导致共享文件夹不可



用时，会自动打开脱机文件进行操作。而在网速比较慢时，可先使用脱机文件来进行工作，以提高工作效率。打开“控制面板”→“所有控制面板项”→“同步中心”，点击“管理脱机文件”，打开对话框选择“常规”选项页，点击“查看脱机文件”按钮（图12），即可打开名为Offline Files Folder的脱机文件夹了。在其中可选择对各种脱机文件进行操作。

工作完成后，在网络恢复正常的情况下，系统会自动对共享文件进行同步。也可手工对脱机的共享文件进行立即同步更新，只需点击脱机文件夹工具栏上的“同步”按钮，便可同步所有脱机文件。如果只同步指定的文件或文件夹，可不必打开同步中心，右键点击脱机文件夹项目，选择“同步”命令，然后点击“同步所选脱机文件”即可。



脱机同步与共享权限的冲突问题

默认情况下，在脱机状态下用户修改共享文件时，在下次联机时系统会自动判断修改内容并进行同步。但是如果有多个用户同时在脱机状态下更改了共享文件，那么可能会发生同步冲突的情况。系统会要求用户选择，使用脱机文件更新网络共享文件，或是使用网络共享文件覆盖脱机文件。

在“同步中心”的“查看同步冲突”中，可查看脱机同步冲突信息（图13）。为了避免因同步错误而导致数据的丢失，在设置共享文件夹时最好对共享权限进行严格控制，尽量避免多个用户同时修改共享文件的情况发生。



方案二：“工作组”——Win7与其他系统共享无阻碍

之前的Vista系统版本，在进行不同版本系统之间的共享似乎显得较为困难，不过这一现象在Win7系统中有了极大的改善。不同版本系统间的共享连接，在Win7中只需对工作组稍加设置，即可方便完成。

下面以在Win7和WinXP之间共享文件为例，讲解一下如何在Win7主机与其他版本Windows系统主机间进行资源共享，及相关问题解决的方法。

Win7的家庭组功能无法兼容于Vista和XP，无法在Win7与Vista/XP之间利用家庭组进行共享，只有通过“工作组”实现共享。



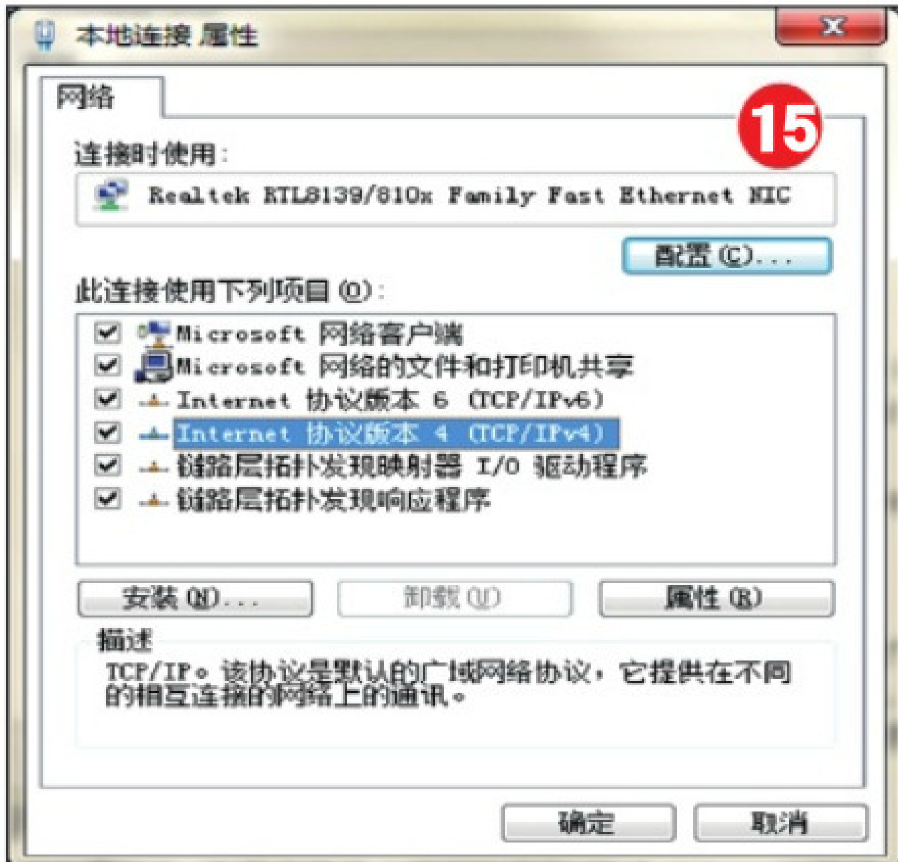
一、设置工作组、为资源共享作准备

1. 设置IP地址

Win7间使用家庭组共享时，无需手工设置IP地址，Win7系统会自动获取IP地址，使各主机加入到同一家庭组中。然而在Win7系统与其他版本Windows系统进行共享时，就必须设置IP地址，以保证各主机在同一网段内，从而可相互访问到。

Win7与其他版本Windows系统手工分配设置IP的方法差不多，可在本地连接属性对话框中进行。以Win7为例，打开 “控制面板→所有控制面板项→网络和共享中心”，点击其中的“本地连接”，打开本地连接窗口（图14）。

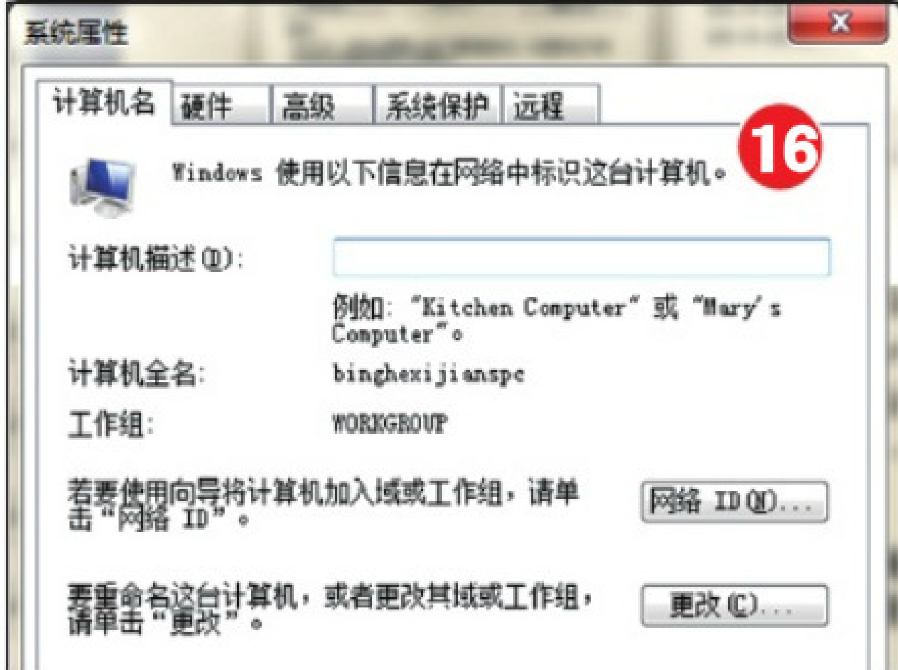
点击“属性”按钮，在打开的本地连接属性窗口中双击“Internet 协议版本4（TCP/IPv4）”（图15），打开TCP/IP协议设置对话框。选择“使用下面得IP地址”，在IP地址处输入“192.168.1.2”、子网掩码输入“255.255.255.0”，DNS服务器根据各地网络服务商提供填写。完毕后点击“确定”按钮。



2. 设置工作组

为了让Win7系统与其他Windows系统主机能互相访问，必须确保各系统主机的工作组设置一致。

在Win7中工作组名默认为“WORKGROUP”，可用右键点击桌面“计算机”，在弹出菜单中选择“属性”，打开系统属性窗口后，点击左侧边栏中的“高级系统设置”，打开设置对话框。选择“计算机名”选项页，在这里可看到当前计算机名称与工作组信息（图16）。



点击下面的“更改”按钮，在“工作组”处填入需要设置的工作组名（图17），如“WORKGROUP”。同时可将默认的“计算机名”改成自己的标识，以便于在网络上区分不同的电脑主机。完毕后点击“确定”按钮保存，重启后工作组与计算机名即可生效。

3.共享资源

在Win7中，可像在家庭组中一样共享资源，点击工具栏上的共享按钮，选择家庭组共享即可。家庭组共享资源，在工作组中同样可查看访问到。

而在其他版本的Windows系统中，也可采用平时共享资源的操作，无需作什么特别的改动。在同一工作组中的Win7主机也能查看访问（图18）。

二、可访问计算机，不能访问共享文件夹是何原因?

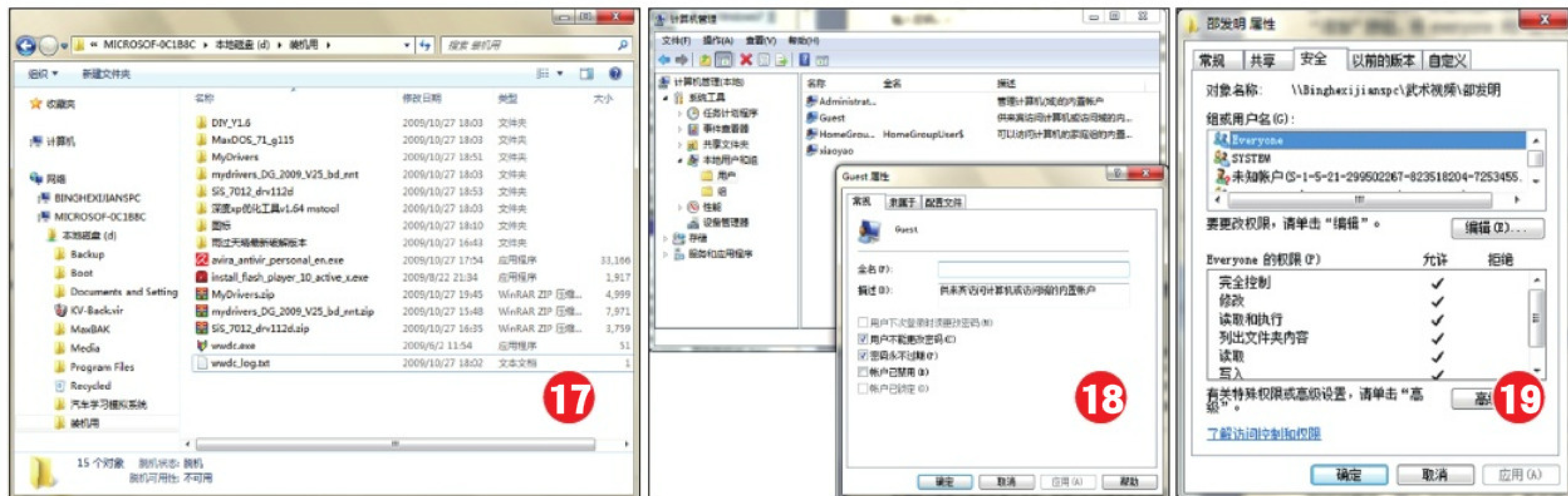
即使取消了共享访问密码验证，但有时还会出现可访问网络中的计算机，却不能访问共享文件夹的情况。通常这是由于共享资源访问权限所导致的。

1.设置共享访问权限

如果在创建某个文件夹共享资源时，没有设置合理共享访问权限，那么某些网络用户也不能访问到该共享文件夹。

以在Win7中为例，右键点击已创建的共享文件夹，选择弹出菜单命令“共享→高级共享”，打开高级共享对话框。点击“权限”按钮，打开共享权限设置对话框。在其中将添加“everyone”和Guest账号，并将其权限设置为“完全控制”（图19）。

在WinXP中也可进行类似的操作，这样所有用户都能通过网络访问此共享了。



2.设置NTFS文件访问权限

如果共享文件夹位于NTFS格式的磁盘分区中，那么该文件夹还受到Windows系统NTFS分区文件访问权限的控制。必须设置相应的用户账号权限，才可让网络用户账号拥有访问此文件的权利。

在NTFS分区中，右键点击共享文件夹，打开属性对话框，选择“安全”标签页。点击“编辑”按钮，再点击“添加”按钮，将Everyone用户账号添加到列表中，并在下方的“允许”处勾选“完全控制”（图20）。另外，所有用户名称都设为“完全控制”，单击“确定”按钮即可。

设置好NTFS分区的权限，局域网访问也就畅通无阻了。



其他影响共享访问的原因

经过上面的设置后，一般情况下，默认的Windows系统设置是绝对可保证顺利共享互联的。但是有的用户的电脑经过一些优化软件优化，或用户自己胡乱设置，导致某些服务关闭或系统设置被修改，则可能仍然不能访问共享资源。此时可检查如下项目：

1.确认“Server”服务启动；

2.在本地连接属性对话框中，确认“Microsoft 网络客户端”及“Microsoft 网络的文件和打印机共享”两项存在，如果不存在，需单击“安装”按钮进行安装。在WinXP系统中可能还需要安装IPX/SPX协议。

3.在Windows防火墙的“例外”设置中，如果阻止了“文件和打印机共享”，也会造成局域网共享不能互通，那么就可选择暂时关闭Windows防火墙。

联机游戏篇

一、Win7安装IPX/SPX协议与DirectPlay玩《帝国时代2》

从Vista开始，就取消了对IPX/SPX协议的支持，在Win7中同样也如此。不过通过一些方法，还是可在Win7中安装IPX/SPX协议，并实现游戏联机的。

依次打开“控制面板→网络和Internet→网络连接”，查看“本地连接”属性，在本地连接属性对话框窗口列表中，可看到在WinXP中常见的IPX/SPX兼容协议已没有出现了。点击“安装→协议”，在选择网络协议窗口中也看不到可添加的IPX/SPX兼容协议，无法按照WinXP中方法进行添加安装。

1.准备网络协议文件

在WinXP或Windows 2003系统中Windows\System32文件夹下，找到wshisn.dll、rtipxmib.dll、nwprovau.dll和nwlnkflt.sys、nwlnkfwd.sys这5个文件，将其复制到Win7系统的Windows\System32文件夹中。

再将WinXP或Windows 2003系统中Windows\System32\drivers中的nwlnkipx.sys、nwlnkspx.sys和nwlnknb.sys这三个文件，复制到Win7系统中Windows\System32\drivers文件夹下。

最后将WinXP或Windows 2003中Windows\inf目录下的netnwlnk.inf和netnwlnk.PNF文件复制到Win7系统的Windows\inf目录下。

2.安装IPX/SPX兼容协议

准备好上面几个文件后，就可在Win7中安装IPX/SPX兼容协议了。

重新打开本地连接属性对话框，点击“安装”按钮，在弹出对话框中选择要安装网络功能类型为“协议”，点击“添加”按钮，在弹出的协议对话框中就可看到“NWLink IPX/SPX/NetBIOS Compatible Transport Protocol”协议名称（图21）。提示这个驱动程序没有经过数字签名，不用管它，点击确定按钮，即可直接进行安装。

安装完成后，需要重启系统使用网络生效。此时如果再打开本地连接属性，将会发现在已安装的协议列表中已成功添加IPX/SPX协议了。



21

3.安装DirectPlay直连协议

安装好IPX/SPX协议之后，在例如《帝国时代2》之类的游戏中，可能还是看不到对应的IPX/SPX协议。此时还需要另一个文件提供连接支持。

可打开执行《帝国时代2》游戏目录下的DirectPlay.exe就可了，如果没有此文件，可用《罗马复兴》游戏目录下的Dplay60a.exe文件代替，将它复制到《帝国时代2》目录下执行一下即可。Dplay60a.exe是用来安装微软DirectPlay网络通讯协议的（图22），安装完成就可实现联机了。



22

完成后，以浩方对战平台启动游戏，可看见“DirectPlay的IPX连接”，选择后即可成功联入网络对战了。需要注意的是，一定要以浩方对战平台来启动游戏，其他一些平台有可能无法成功联机。另外，执行安装Dplay60a.exe后，直接执行游戏是看不到IPX协议的，必须通过对战平台启动游戏才可见IPX协议。

对于其他的一些老游戏，如CS1.5、《星际争霸》等，也可采用类似的方法实现Win7局域网联机，至于新的联机游戏，由于采用的通常都是TCP/IPC协议进行连接，因此在Win7系统不存在网络联机的问题。

二、安装RA2联网补丁

“红警2”用上面的方法成功的机率比较低，不过“红警2”可以安装一个联机补丁“红警联网补丁Wsock32.dll”，从而在Windows7下无需安装IPX/SPX协议，也能联机玩游戏。

解压“红警2”联网补丁，在其中可以看到有两个文件ReadMeLAN.txt、wsock32.dll，将其复制到“红警2”游戏安装目录下。补丁中的wsock32.dll将会冒充系统中的wsock32.dll文件，被游戏程序调用运行。

打开“红警2”安装目录下的Woldata.key文件，将其中的长串数字最后2位修改成41即可。

现在就可以启动进入“红警2”游戏了，点击“选项”→“网络”，进入网络设置界面就会看到原来的“没有IPX协定”不见了，在网络卡中显示网卡MAC地址为“00 00 00 00:00 00 00 00 00 00”。

在“目标网路”中，填上4个16进制的两位数，中间用小点隔开，局域网中联机的每台电脑都要一样。例如，可直接输入“00.00.00.00”。在“socket号码”中，可以填入0。设置完毕后，退出游戏重新进入，就可以顺利地联机游戏了。P



笔者最近遭遇了使用Win7以来的最大一次Bug。在某个程序失去响应，迟迟不能关机之后，笔者强行按下了电源按钮。没想到再次启动进来，却发现很多软件的设置都还原了。例如默认为英文版、但已设置为中文版的软件又回到了英文版，而最糟糕的是所用的傲游浏览器，收藏夹和快捷组中的内容全部清空。可能是Win7把所有正打开的文件都写入磁盘，而重启后软件不能识别，只好回到默认。经过痛苦的资料追回，我终于记起来，微软的系统，SP1才是定心丸！在此提醒各位：强行关机有风险，及时备份才安全。

■北京 淮阳客

无线本变Wi-Fi热点——Connectify 1.0

□大小：846kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.connectify.me/download

这款软件能实现一个有趣的功能：如果你的机器上装有无线网卡，那么就能把它当成一台无线路由器来用。举个例子，假如你带着无线本本和一个配有Wi-Fi功能的手机出差，但是当你住到宾馆后，却发现附近没有无线热点可上网，只有网线接口；这时，你就可在笔记本上打开本软件，使之成为一个无线路由，而你的手机无需用线缆接到笔记本，就可直接Wi-Fi上网了！不过这款软件利用的是Win7新增的一项无线共享功能，因此无法在WinXP和Vista上使用（也是一个升级到Win7的小理由吧），当然实际上你要是懂得一些技术，在WinXP上不使用本软件，也能达到同样的效果，只是设置起来会相对麻烦。这款软件的使用非常简单，启动后只要点击系统托盘处的图标，在弹出的窗口中填入你要的无线热点名称及密码（谨慎设置！否则有可能导致隐私泄露），并选择目前你的笔记本正在使用的Internet连接，然后点“Start Hotspot（启动热点）”即可。当有其他无线设备连接到该热点时，软件窗口上会显示连接者的设备名称。



在电脑上玩变形玩具——LEGO Digital Designer 3.0.9



□大小：46.4MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.newhua.com/soft/44141.htm

喜欢玩变形金刚等玩具的朋友一定会知道乐高公司，该公司所生产的变形玩具质量好、设计也不错，深受玩友们赞赏。而这款软件就是由乐高官方所发布，可专门用于在电脑上模拟设计3D玩具模型。软件内建有丰富的积木（Brick）库，例如DESIGNbyMe、CREATOR和Mindstorms系列等。在强大积木库的支持下，所谓“设计”玩具，实际上就变成了搭建积木的游戏。具体操作时，只要选择积木分类，然后挑出自己想要的积木，将其放置到合适的位置即可。由于积木之间的连接已事先定义好，因此要将两个或多个积木接榫，只要位置放正确，它们就能自动接上，不用担心如何插入之类的问题。当接合处是可旋转时，点击积木，还能使用下方的旋转工具（Hinge Tool）对其方向进行设置。部分积木有多种颜色，这时，你就可使用下方的上色工具（Paint Tool）选择其他颜色。由于软件的模拟仿真度很高，因此无论你是真玩家，还是想利用它锻炼自己的空间思维能力，都没有问题，至于那些原本就是乐高的Fans，就更不应错过了。

DNS一键切换——DNS Jumper 1.0.2

□大小：2.79MB □授权：免费 □语言：英文

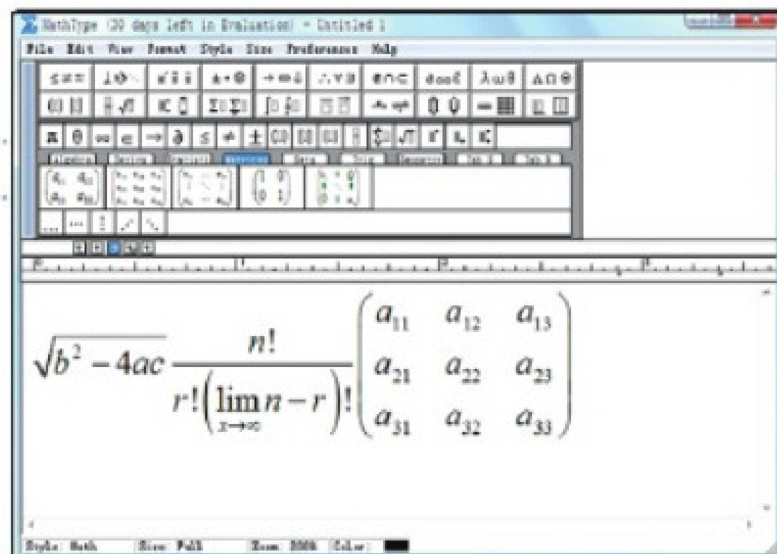
□下载：http://www.greendown.cn/soft/19031.html



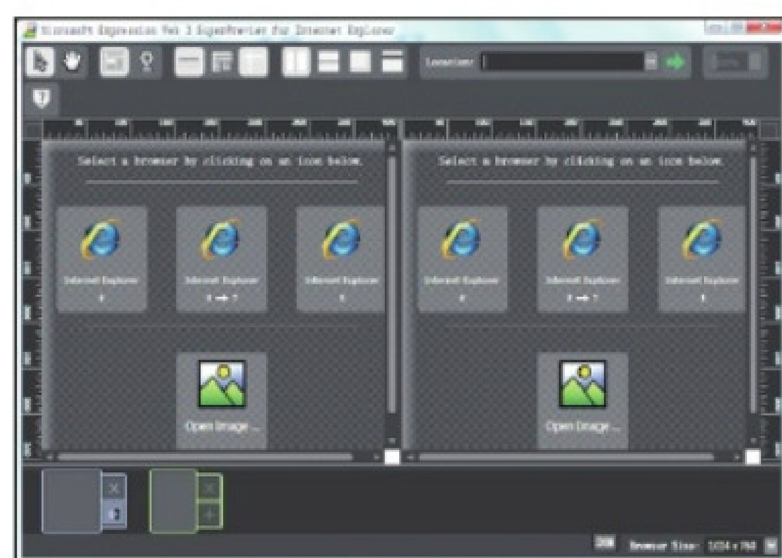
所谓“DNS”，就是“Domain Name System”的简写，意思是“域名解析系统”，平常你所输入的网址文字串，实际上网络系统并不能识别，要把它转换成数字式的IP地址才行，而DNS就是专门提供该类服务的系统。一般来讲，如果没有特别指定，现在一般上网所使用的DNS都是网络服务商直接提供的，这很方便，但有时也会出现一些小问题，例如把输错或是特别的域名转到服务商自己的广告客户（也有人把这叫做DNS劫持），又或系统偶尔出问题等。前一段时间Google就很有创意地推出了一个“Google public DNS”，意在提高域名解析效率。此外，在国内外，还有其他一些提供DNS服务的集体或个人。不过，切换DNS需要你到网卡的TCP/IP设置中输入服务器的地址，有些麻烦，而这个工具就可帮你把这项工作变成一次简单的点击。软件中提供了包括Google DNS、OpenDNS等较知名的网络域名解析服务，还有一些软件作者自己搜集的DNS地址，使用时只要用鼠标要相应按钮上轻轻一点，立刻就能完成DNS切换。

公式编辑不发愁——MathType 6.60

□大小：5.41MB □授权：共享 □语言：英文
□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/38292.html



说起公式编辑，笔者就不免想起上学时做班刊，某位神奇的同学交了一篇数学论文充数，最后在Word中短短几页排了我整一天时间。那时我才知道尽管Office中有公式编辑器，但它是那样不好用。因此这里非常热情地向有类似“际遇”的读者朋友推荐这款设计公式编辑器。从表面上看它与Office编辑器似乎没有大区别，但只要操作起来，你就会发现该软件的便利程度真是非常高。例如所有符号与表达式都支持拖拽，因此在使用时，不需要定位到某个公式模板的特定区域再输入，只要简单用鼠标拖来拖去即可。另外，软件内置的模板也非常齐全，全面覆盖常用的数据符号、函数和特定的输入格式（例如在箭头上方输入文字等）。完成公式输入后，可将其导出为多种图片格式，而更为方便的是，它是一个符合OLE（对象链接嵌入）设计标准的软件，因此常见的功能较完整的Windows字处理编辑器中，你都可直接调用本软件，无论是微软的Office、金山的WPS，还是别的办公套件。



微软网页调试器——SuperPreview for IE

□大小：18.3MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://expression.microsoft.com/en-us/dd565874.aspx

尽管微软的IE8已在网页国际标准的遵守上迈出了重要的一步，但是仍有大部分的用户还在使用IE7和IE6，特别是在国内，IE6的用户还占有相当高的比例。因此设计网页不考虑到这些，可说就是独断和不周全。而有意思的是，在Firefox等浏览器上有了成熟的网页调试器之后（例如其上知名的FireBug插件），微软却还只能让网页程序员们一次次地通过低级的代码修改来试错找Bug。好在这种情况到现在终于有了大的改善，这款全名为“Microsoft Expression Web SuperPreview for Windows Internet Explorer”的工具，原是微软Expression Web 3设计套件中的一个组件，但是也可单独拿来免费使用。该软件能用IE6/7/8的内核对比显示网页或图片，并且能随时列出网页中各种元素的名称、样式等属性，可完整浏览整个网页的树形DOM结构。另外，它还提供了一些小工具，例如标尺、参考线、缩放、页面移动抓手等。总之，如果你想学习或正在制作前台网页，那么这个工具不应错过。

用U盘装系统——WinToFlash 0.5 Beta

□大小：5.81MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/46460.html



对于现在的很多上网本来说，要安装操作系统可不是件简单的事（所以据说有人专靠安装上网本系统为职业），原因很简单：它们很多都不带光驱，无法从光盘引导操作系统安装程序，而不少人现在也根本不想购买一台外置光驱。当然也有一些较老的台式机或笔记本光驱坏了，也会有相同的问题。好在现在的主板都支持从USB设备启动，只要用U盘等启动系统，就能直接从硬盘或U盘上启动操作系统的安装程序。不过可启动U盘的制作也要费一番周折，而且使用怎样的启动软件、如何以硬盘方式安装系统也都有一定的技术障碍。因此最好是能用U盘原样替代系统安装光盘，而这款软件正是实现了如此的功能。它可将你的Windows安装程序从CD或DVD迁移到闪存盘，支持WinXP/Server 2003/Vista/7，还有各系统的WinPE版本也同样没问题。软件具有向导和高级两种模式，适合于不同熟练程序的用户，不过无论是哪种模式，都只需简单的几步，就能完成迁移设置。注意软件默认可显示中文，但少数翻译词不达意，必要时可在选项中切换到英文显示。

Win7登录界面随意换——Logon Screen Rotator 2.1.0.2

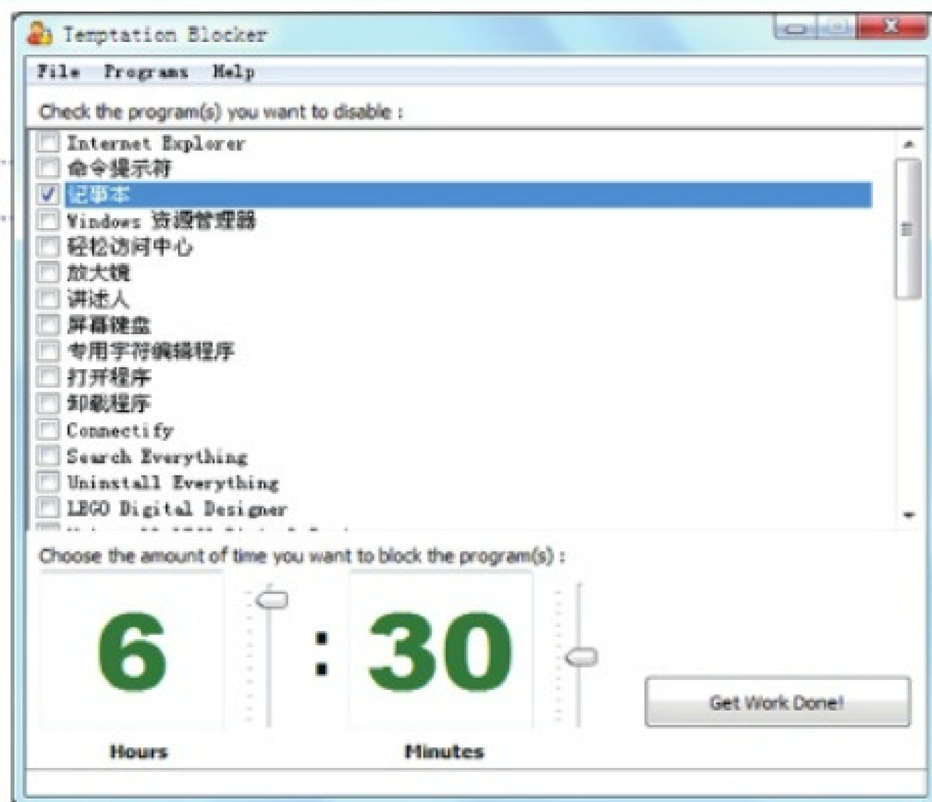


□大小：1.00MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/96724.htm

尽管Win7现在对很多人还是个新鲜玩意儿，其界面所带来的新奇感一时还难退去。不过要是你真是个喜欢变化的人，可来尝试一下这款软件，它可帮助你更换Win7的登录背景图，及其上文字的显示样式。设置背景时，既可直接将单张图片加入“Images”类别，也能将某个文件夹下的图片全部加入到“Folders”类别。加入的方法都是在各类别下的子窗口右击鼠标，然后选择弹出菜单中的“Add...”项。要将图片替换为登录背景，同样是右键菜单操作，选择“Change To This Image”，右侧的预览窗口就会发现相应变化，这时只要点击“Test”按钮，就能测试更换后的效果。除了背景外，软件还提供了3种文字样式供选择，请在“Button Set”下进行设置。另外，软件还支持每天/每次登录/每次锁定时按你加入的图片顺序轮换背景，在“Settings”下设置即可。最后提醒：要退回到默认的登录界面，请点击“Settings”下的“Revert back to default Windows logon screen”。

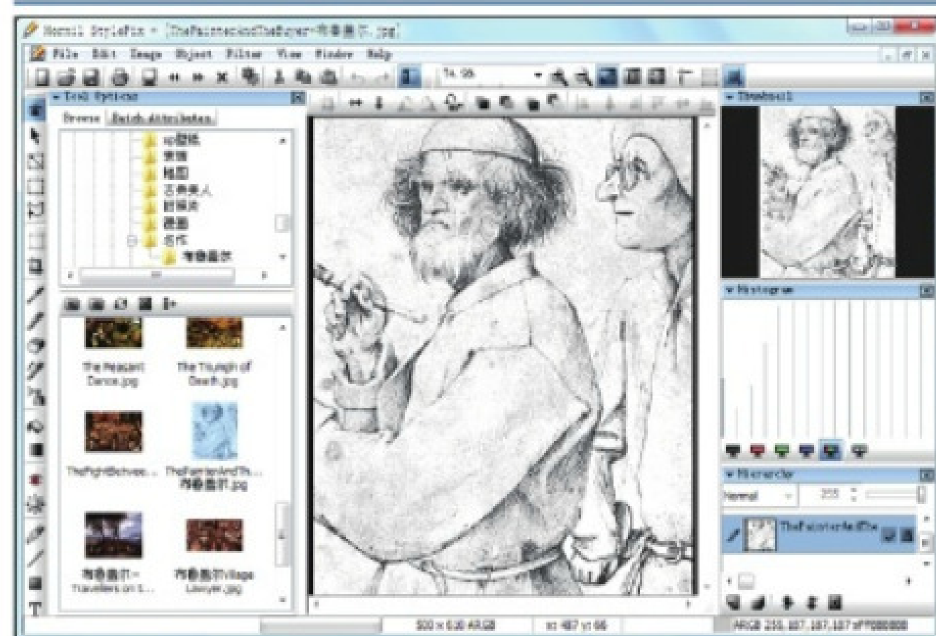
软件执行暂停器——Temptation Blocker

□大小：2.48MB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/49315.htm



一款设计意图非常有趣的软件。它的作用是暂时阻止你使用某个软件一段时间，不过该功能并不是为了杀病毒之类的系统维护工作而设计，而只是“纠正”你的某种坏的使用习惯。例如你本来是要学习、要工作，但是又不停地点击浏览器上网或是玩某款小游戏，总之就是管不住自己，那么，你就可将浏览器或是小游戏加入到本软件的暂停列表，并将其勾选，再设置一个暂停时间（截图左下侧分别为时、分），然后点击按钮“Get Work Done!”，本软件会自动最小化，于后台执行。此时若是你又去执行自己“管不住”的软件时，就会看到一个警示对话框，提醒你还要坚持多久才能使用该软件。当然，若是你觉得实在要去使用被阻止的游戏、浏览器，那么请点击系统托盘处的图标，软件会让你输入一个长达32位的随机字符串——小小的麻烦可能会打消你忍不住的那个念头，帮助你更好完成分内的目标。软件会自动识别一些系统软件，不过更多还需你用“Programs”菜单添加进来。

取代“画图”软件——Hornil StylePix 1.0.2

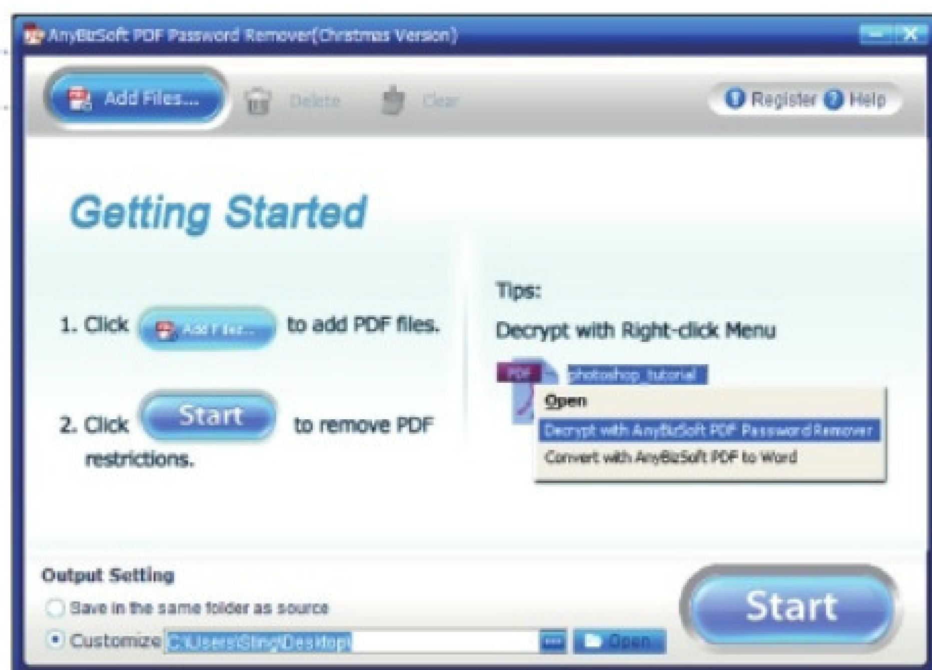


□大小：773kB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://www.fixdown.com/china/Pic/download_14409.htm

Windows自带的画图软件启动速度非常快，不过尽管发展到Win7时代其功能和界面都有了一些提升，但要进行一般的图片处理还是不能胜任。而功能强大的Photoshop，启动所用的时间又让人焦心。那么来用一下这款小软件吧，它以不到1MB的体积实现了众多复杂的图片处理功能，而且由于体积小，启动起来速度那叫一个快，在Win7上基本上已可与“画图”比肩了（首次启动可能会稍慢，之后即走向极速）。软件支持PNG、BMP、GIF、JPG、TGA等常用图片格式，提供多种选择工具，除了常规的缩放、旋转、裁剪功能外（都支持批量调整），它还内置了数量丰富的滤镜，例如马赛克、除噪、锐化、柔化等，并且可完成除尘、红眼消除等常见修复工作。总之，它就是一个微型的Photoshop，但是却只有一个轻量级可执行文件，无需安装。若是你常用U盘携带自己习惯的小软件，不妨来看一下它是不是一个优秀的“软选”。

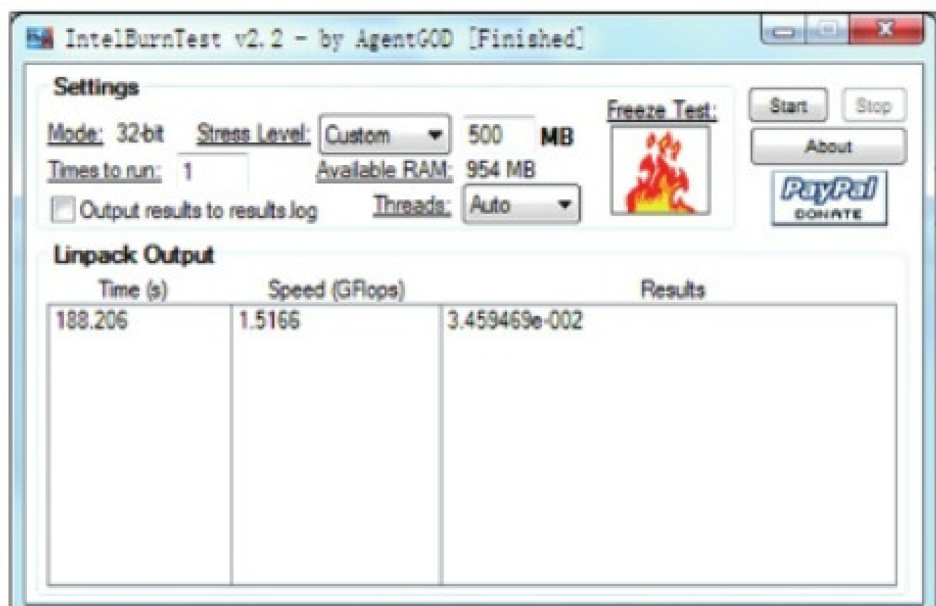
PDF限制解除——PDF Password Remover 1.0（圣诞版）

□大小：5.94MB　□授权：免费（见下说明）　□语言：英文
□下载：http://www.anypdftools.com/pdf-password-remover.html



这实际上是一款销售中的共享软件，但是软件作者承诺在2010年2月24日之前可免费申请注册号（具体申请方法：进入下载页面，点击橙色的“Get KeyCode”按钮，之后填入你的姓、名及常用邮箱，就可收到免费的注册码）。软件的功能很简单，就是移除PDF文件中的加密限制，让你实现内容的自由拷贝、编辑与打印。注意它并不是用来破解那种已加密了整个文件、即打开时需要输入密码的PDF，但是它可移除这类密码（前提是你输入了正确密码）。本软件支持Adobe PDF 1.0~1.7的所有格式，并且无需系统中安装有Adobe Reader。软件的使用很简单，只要点击“Add Files”加入要解除限制的文件，再设置好目标目录，之后按下“Start”键，片刻就能得到无限制的文档。软件可进行批量处理（一次最多可解密200个PDF文件），另外还可通过PDF文件的右键菜单来快速进行解密。

专业烤机软件——IntelBurnTest 2.4



□大小：1.07MB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/77480.htm

一款新流行起来的“烤机”软件。所谓“烤机”，就是对硬件系统的稳定性进行压力测试，看在压力极大的密集操作指令下，系统是不是能扛得住。本软件所针对的硬件是CPU和内存，不过它实际上只是一个图形界面，底层调用的是Intel官方所制定的Linpack测试包，通过图形化的操作，大大简化了Linpack的使用繁琐度。Linpack之前，人们一般都使用Prime95来对系统进行压力测试，不过实践证明，由于Linpack优秀的算法，它可将Prime95所使用的测试时间大大缩减（据说测试8分钟的Linpank相当于40小时的Prime95），因此更适合于一般用户来进行测试。具体使用时，要根据自己的需要选择压力级别（Stress Level），若是目前的可用内存不够正常的标准（Standard）级别，请选择“Custom”自定义内存测试容量（但一般来说，越大的测试内存越能反映硬件的真实水平），之后只要按下“Start”按钮就可开始测试。软件测试一般会在8分钟以内结束，这里要郑重提醒：压力测试会让CPU温度大大增加，请注意散热，若不放心应在测试中开启CPU温度监控程序，以便温度过高时及时停止测试。



音视频处理一站通——移动影音专家

☐版本：3.9 ☐大小：9.21MB ☐授权：免费软件
☐作者：Grapefruittea360 ☐平台：Win2000/XP/Vista/7
☐注册费用：无 ☐未注册限制：无
☐主页：http://pmc.forums-free.com
☐下载注册：http://pmc.forums-free.com/topic-t9.html

说明：一款将常用的音视频处理功能集揽于一身的软件。首先，该软件支持几乎所有图片、音乐和视频格式之间的相互转换，音视频转换时支持自定义起始点，视频文件支持画面边距裁剪；其次，它支持各种音视频文件的分割与合并，分割过程除支持自定义时间点之外，还有平均分段和复合切割等内置选项；再者，你还可用它来修复有问题的WMV、WMA、ASF等流媒体格式文件；最后，它还带有一个字幕编辑工具，可编辑视频配套的字幕文件。可说本软件在手，基本上平常能用到的音视频处理功能就齐全了。软件具有初始向导界面，但是进入具体任务时，则没有进一步向导，建议初上手者可根据右上侧的“快速使用向导”逐条来对任务进行设置。


按右侧的向导列表操作，能快速掌握软件用法

点评：软件功能非常强大，不过建议在操作界面上再做一些改进，由于功能众多，有必要做得更有条理一些，让初上手者不至于感到使用障碍（最建议的是把使用向导列表，改成步进式的向导操作）。另外值得一提的是，软件还有对应的注册版，该版本还增加了视频水印、黑边自动裁切等高级功能。

在线漫画轻松看——漫画集

☐版本：1.1.0105 ☐大小：1.78MB ☐授权：免费软件
☐作者：千兆位工作室 ☐平台：Win2000/XP/Vista/7
☐注册费用：无 ☐未注册限制：无
☐主页：http://www.manhuaji.cn
☐下载注册：http://www.manhuaji.cn/xiazai.htm

说明：为在线看漫画的读者所设计的一款软件。该软件集聚了国内多家知名漫画连载网站的资源，使用时无需在浏览器上一页一页地翻网页，软件会自动将它们下载，并提供较好的观看界面。除了首页上的推荐及按字母进行检索（点击“全部漫画”菜单）之外，你还可用搜索功能来寻找自己想看的漫画集。另外，你也可用它来下载漫画，可单页、单卷、单话下载，也可整部下载。该软件还创意性地支持电信、网通、铁通等多线路服务器切换，读者可根据自己的所在地，选择速度更快的服务器。另外，本软件还提供了在线收藏功能，只要注册用户，就可将自己的订阅收藏保存在服务器上。


软件主页列出了众多有吸引力的漫画作品

点评：软件的功能较齐全，但迫切需要改进的是软件的界面与操作。界面上的字体尤其是搜索结果中的字体相对较“丑”，相信只要稍加修改就能提供更好的用户体验。另外，软件的漫画观看操作，也有较大的改善空间。

轻量级看图软件——美图看看

☐版本：1.2.5 ☐大小：2.13MB ☐授权：免费软件
☐作者：Meitukankan ☐平台：Win2000/XP/Vista/7
☐注册费用：无 ☐未注册限制：无
☐主页：http://kankan.meitu.com
☐下载注册：http://kankan.meitu.com

说明：现在看图软件满天飞，但是要找到一款兼顾速度和用户体验的，则并不容易，这款软件恰好就是符合条件的一个选择。软件的启动速度很是令人满意，可能是由于软件体积较小、没有更多累赘功能，它的速度比ACDSee等软件要快出不少，相信仅此一项，就能讨得不少用户欢心。而软件的界面与操作也同样优秀，默认的黑色主题下，图片的排列和显示效果都不错，但更体贴的是，软件会在第一次启动时询问用户的使用习惯，例如是看大图是习惯全屏还是窗口化，鼠标滚轮是前面翻页还是缩放图片。就编辑功能来讲，软件提供了格式转换、尺寸修改及重命名等基础功能，全部支持批量化操作。另外，它还有一个有趣的“头像识别”功能，可对当前文件夹下的图片进行识别，过滤出有人脸的图片。

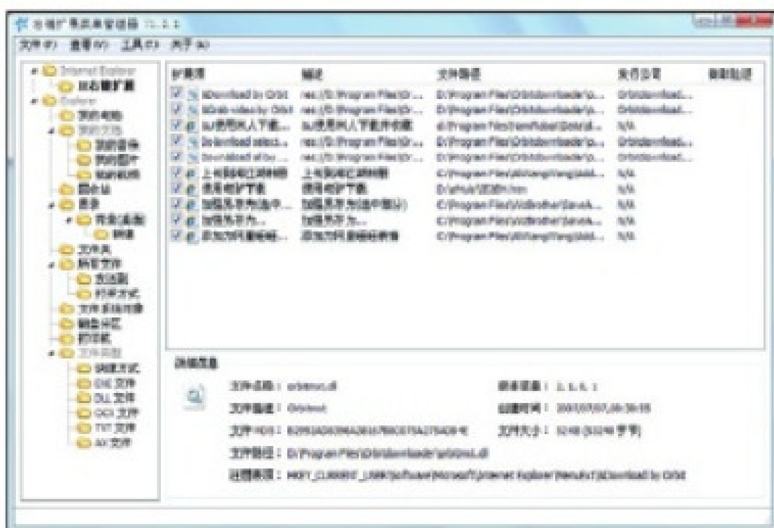

简洁雅致界面的背后，是超快的速度

点评：速度与操作结合得很不错的一款看图软件。若是你追求更多编辑功能，还可安装其姐妹产品“美图秀秀”，如此只要点击“美化图片”按钮，就可对图片进行全面编辑。

右键菜单助手——右键扩展菜单管理器

☐版本：1.2.1 ☐大小：588kB ☐授权：免费软件
☐作者：drag0n ☐平台：Win2000/XP/Vista/7
☐注册费用：无 ☐未注册限制：无
☐主页：http://drag0n.blogbus.com
☐下载注册：http://www.greendown.cn/soft/5465.html

说明：一款对系统中所有右键菜单项目进行管理的绿色小软件。在主界面的左侧，以树形方式列出了各种菜单分类，一目了然，在此也可看出软件基本上囊括了日常用到的所有右键菜单，例如IE右键扩展、桌面右键、发送到菜单及各种常见文件类型的关联菜单等。点击分类，就能对其下的菜单项进行管理。用户可查看每个菜单项的详细信息，右击菜单项，可进行进一步操作，例如编辑、删除、查看文件属性、打开文件所在位置、用Google查询文件或定位到该项目的注册表位置等。很有趣的是大部分菜单分类下还提供了一个新增菜单的功能，这样你就可尝试将自己想要的功能加入到右键菜单中。


左侧树形目录让功能一目了然

点评：很方便的一款实用软件，可让你的右键菜单变得更简洁和强大。



征稿启事

选题要求

软件、硬件、网络技术、数码产品等方面的心得或实用技术。要求叙述清晰并能符合多数人的使用习惯，软件、网络方面投稿应避免罗列条目或介绍功能。欢迎DIY及挑选各类数码产品的心得体会，细节部分应配图说明。

投稿规范

字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址、电话号码和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如希望用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Nova@popsoft.com.cn，来稿请在邮件标题中注明“应用心得投稿”。

本期推荐文章

- Word 2007自定义键盘快捷键两法
- AMD平台散热器侧吹改造

ACDSee轻松调整证件照规格 ■广东 LX



在网上投简历时，经常要上传指定规格（包括分辨率、尺寸、文件大小和文件格式等）的证件照，而手头的电子证件照规格有时又与上传的要求不完全符合，这时不妨找ACDSee来帮忙。

在ACDSee中打开要调整的证件照，选择菜单“更改→调整大小”（图1），在出现的编辑面板中，就可以根据需要的规格轻松调整相关参数。比如要求上传的规格是1寸（25mm×35mm）、文件大小不超过80kB，在“调整大小”的编辑面板中（图2），选择“实际/打印尺寸在”并设置下方的下拉列表项为“毫米”，宽度和高度分别输入25和35，分辨率的设置需要根据文件的大小确定，不妨先设置300点/英寸，然后点击“估计新的文件大小”按钮，看看是否超过要求的大小，如果是则选择较小的分辨率设置。

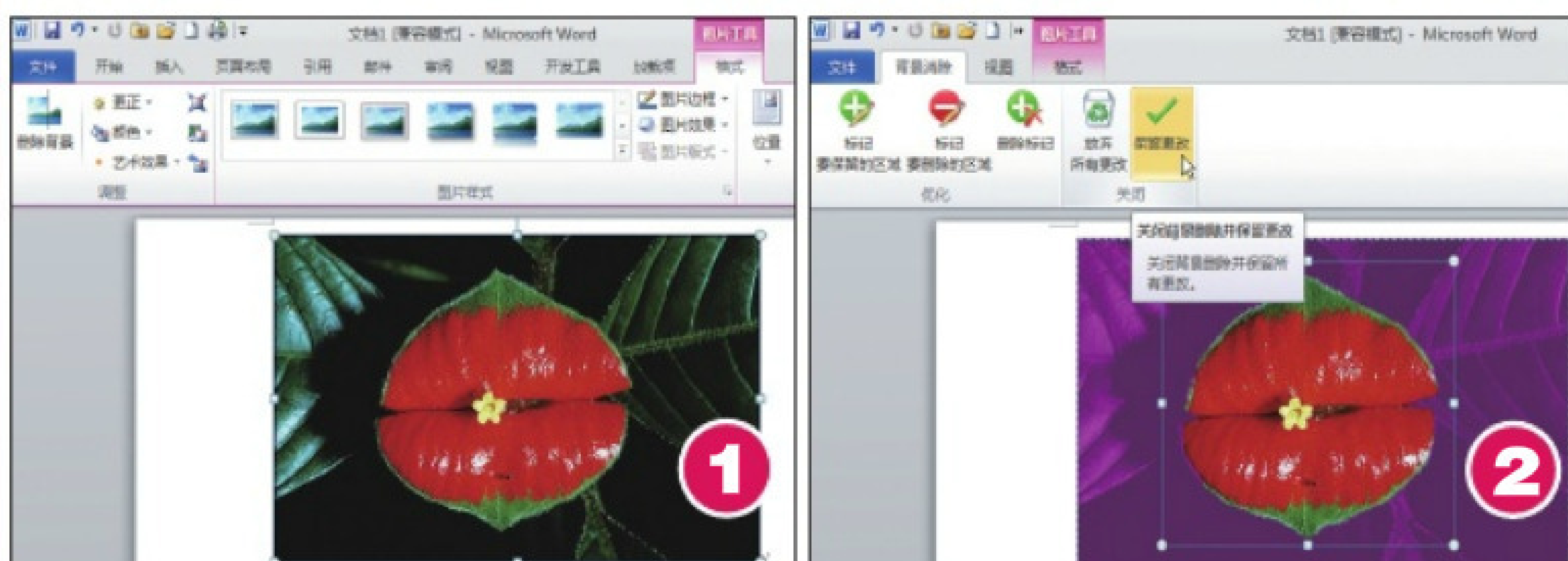


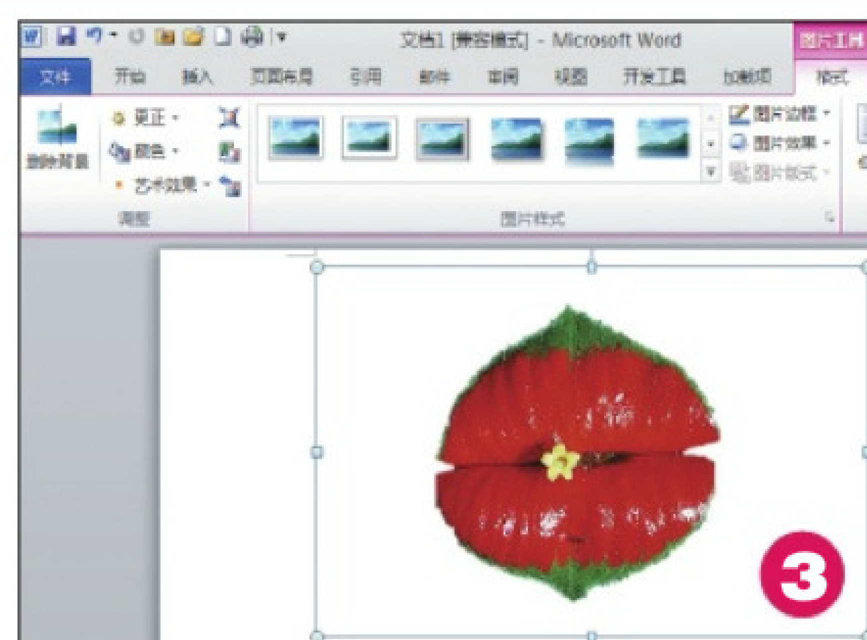
另外，为防止图片被拉伸变形，可以勾选“保持宽高比”，设置宽度时软件会自动计算对应的高度，反之亦然。如果原来的证件照宽高比与要求的不一致，可以先在菜单栏中选择“更改→剪裁”。在“剪裁”的编辑面板中设置与要求宽高比一致的宽度和高度（图3），设置后照片上会有个矩形框显示剪裁的区域，可以用鼠标移动框的位置使头像位于照片中间，剪裁好保存后再进行调整大小的操作即可。

Word 2010能“抠图” ■山东 王霞

所谓抠图就是把图片的某部分从原始图片中分离出来，要完成这项任务，许多人不得不操起不太熟悉的图像处理软件，其实Word 2010就可帮上忙。

启动Word 2010，将图片插入到文档中，单击选中的图片后会出现“图片工具”，单击其下的“格式”选项卡，你将会发现“调整”组中有一个“删除背景”按钮（图1）。单击该按钮，选中的图片上出现一个





选择方框，拖动方框的尺寸控点可以改动选择的图片区域。当所需区域选中后，单击“保留更改”（图2）即可删除背景了，看一看背景删除前后的对比效果（图3），还满意吧！

程序也用“月光宝盒”

■四川 Apple

大家在使用软件时，难免会不小心关闭程序，导致未保存的文件丢失，不过有了GoneIn60s的帮助，就可以将软件快速恢复到关闭前的状态（下载地址：ftp://down:downhome61120@221.236.13.108/soft.down/attach/2008/13/GoneIn60s.rar）。

1.恢复功能

GoneIn60s是一款绿色软件，执行后会最小化到任务栏右下角通知区域。现在我们就可以放心地运行其他软件或程序。当程序不小心关闭后，首先右键单击GoneIn60s图标，然后选择要恢复的程序或窗口即可（图1）。选择“Recover All”可以恢复所有关闭的程序。



2.软件设置

当程序关闭后，GoneIn60s会自动接管该程序并保存到恢复列表中。系统默认的接管时间为60秒，计数完成后，GoneIn60s将不再提供恢复功能。当然我们也可以在“Time to wait”下面自行更改（图2）。



一旦开启GoneIn60s，每当关闭一个软件，它都会自动接管并记录，这必然会增加系统负担，所以应将不需保存的程序添加到“Programs to ignore”中（添加多个程序时用“,”隔开）。

3.恢复限制

遗憾的是，GoneIn60s并不能恢复目前所有的应用程序。笔者对大家平时使用频率较高的软件做了相应的测试（图3）。当然你也可以将鼠标移动到程序右上角的关闭按钮处，如果显示“Gone In 60 seconds”，则表示该程序可以通过GoneIn60s恢复（图4）。需要注意的是，如果程序并非通过自带的关闭按钮或Alt+F4键关闭，将无法正常恢复。





4.工作原理

GoneIn60s是如何实的呢？其实只要打开Windows任务管理器就可以揭开谜底。当我们关闭一个程序（如TheWorld），该程序并没有正真关闭，只是被GoneIn60s隐藏了起来，在“进程”中仍然可以看到（图5）。如果是通过“结束进程”来关闭程序，即使是GoneIn60s也无能为力了。



Word 2007自定义键盘快捷键两法

■山东 王杰

或许你使用Word时喜欢使用快捷键提高工作效率，然而某些默认快捷键使用起来并不顺手，为此你可将这些快捷键DIY一番。下面以Word 2007为例谈谈自定义键盘快捷键的两种方法：

一、自定义法

Word 2007提供了键盘快捷方式的自定义功能，比如以下操作将“选择性粘贴”的快捷键定义为Alt+V组合键：

1.单击“Microsoft Office 按钮”，然后单击“Word 选项”。

2.在左侧选项卡列表中，单击“自定义”类别，然后在“键盘快捷方式”后，单击“自定义”按钮（图1）。



3.在“将更改保存在”框中，单击“Normal.dotm”模板；在“类别”框中，单击“开始选项卡”；在“命令”框中，单击“EditPasteSpecial”（该命令即是“选择性粘贴”），则当前指定的所有键盘快捷方式都出现在“当前快捷键”框中；在“请按新快捷键”框中，按下要指定的键盘快捷方式组合，比如Alt+V组合键（图2）；查看“目前指定到”，确定该键盘快捷方式组合是否已指定给命令或其他项，如果是，请选择其他组合键；单击“指定”，则“Alt+V”出现在“当前快捷键”框中；单击“关闭”。



4.单击“确定”关闭“Word选项”对话框。

在自定义快捷键时，如果把已经指定给命令或其他项的快捷键定义为新命令的快捷键，则意味着不能再将该组合键用于以前的操作。例如按Ctrl+B组合键可将选定文本改为粗体，如将它重新指定给一个新命令或其他项，以后将无法再通过按Ctrl+B组合键将文本变为粗体，除非通过单击“全部重设”恢复为初始设置。

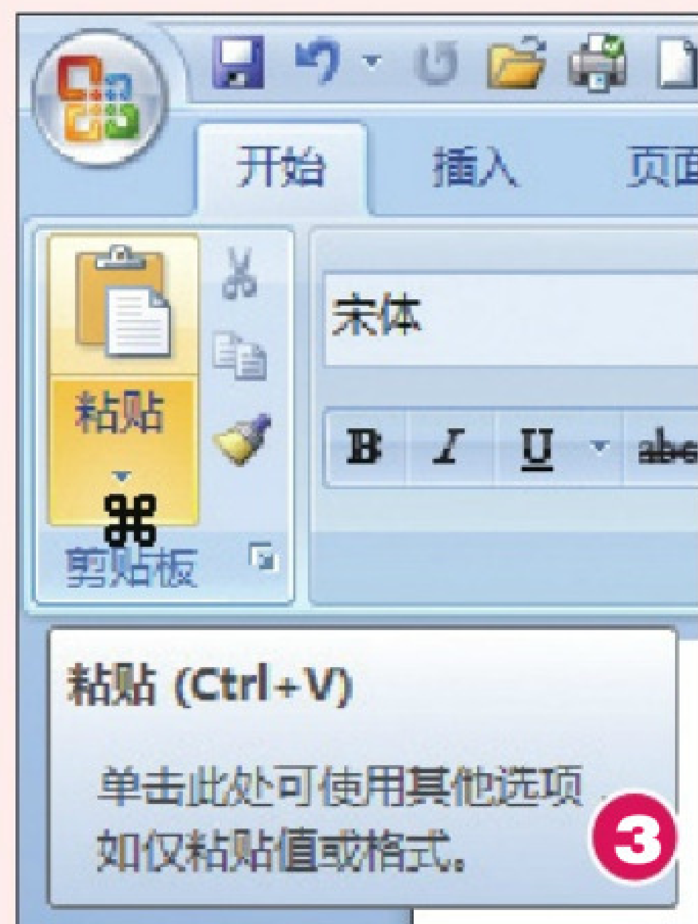
二、快捷键法

自定义法是Word提供的正规的自定义键盘快捷键方法，但它有一个缺点，即不易确定要指定快捷键命令的对应名称。好在有以下方法能克服这一缺点。比如要为“选择性粘贴”指定新的快捷键，可按下述步骤操作：

1.按住Ctrl+Alt键，然后按下数字小键盘上的加号键。此时，鼠标指针变成一个中国结的形状。

2.用这个中国结形状的指针单击“开始”选项卡，然后单击“粘贴”按钮下部的三角箭头（图3），再单击“选择性粘贴”，此时将弹出“自定义键盘”对话框，完成设置即可。

最后，这个中国结形状的指针仅对当前可用命令有效。当某个命令显示为灰色（即不可用）状态时，无法进行单击。所以要用快捷键法为“选择性粘贴”指定新的快捷键，需要先使该命令处于可用状态。比如要让“粘贴”命令可用，应先复制或者剪切某内容。P

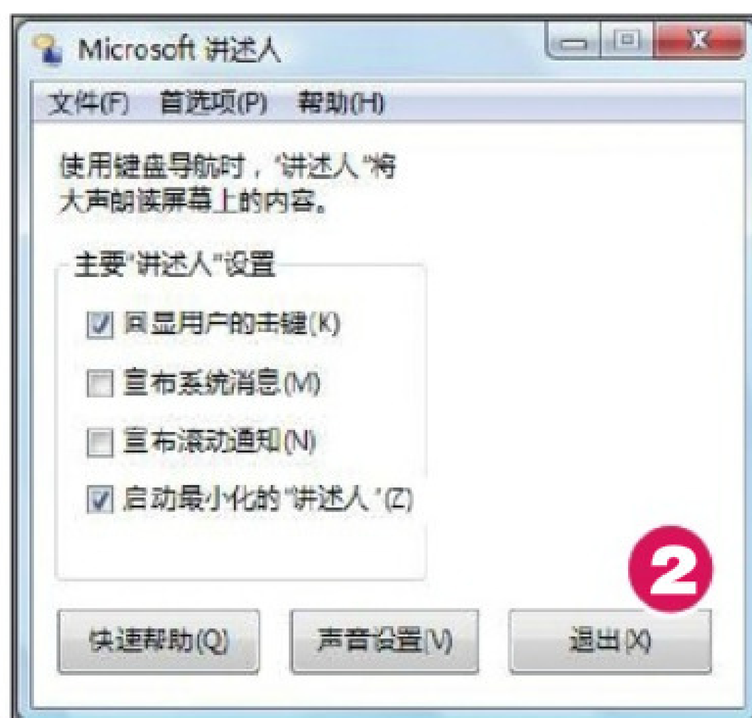


我的键盘会说话

■江苏 无可尚人

无需安装任何软件，Windows就可帮助我们阅读键入内容：在开始菜单中打开“运行”，输入“narrator”后回车（图1）就可启动“讲述人”。“讲述人”能在我们使用键盘时朗读屏幕上的内容，它的主界面共有4个复选框：“回显用户的击键”“宣布系统消息”“宣布滚动消息”“启动最小化的讲述人”（图2）。读者可以根据自身需要进行选择，笔者建议选择第一项和第四项。







除了以上4个主要选项外，我们还可以对“讲述人”的声音进行设置，可选择“讲述人”朗读的语言是中文或英文，还可设置朗读的速度、音量、音调（图3）。P

复制加密PDF文档，QQ就行

■湖北 南湖秋水

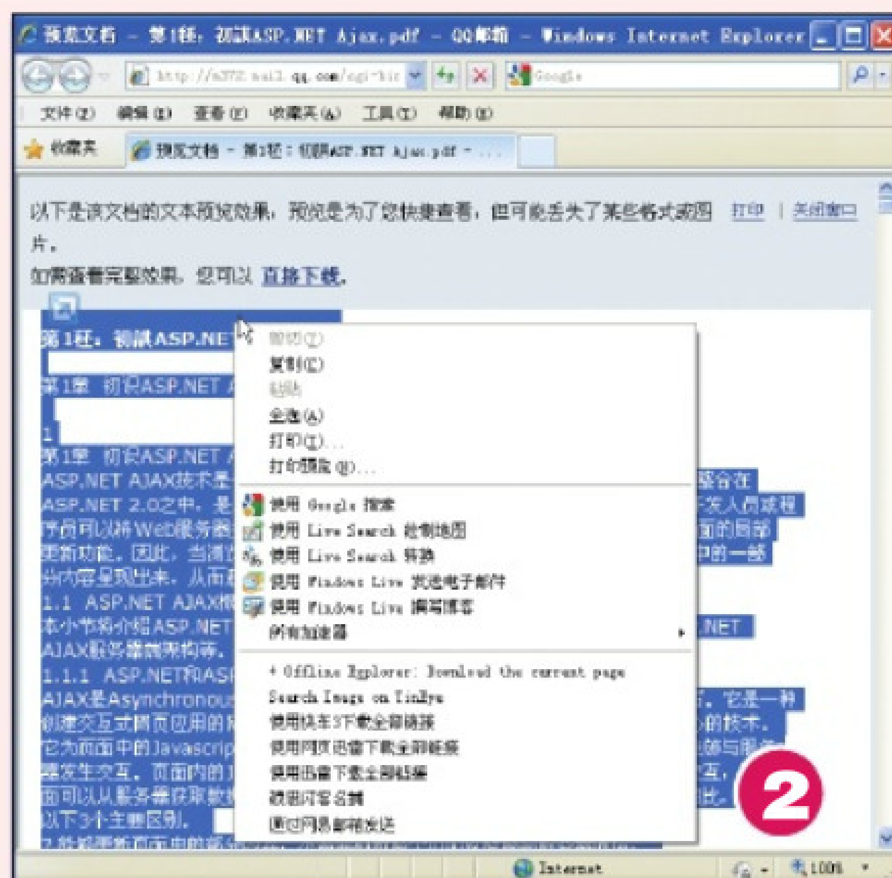
其实不用安装其他软件，QQ邮箱就能轻松复制加密PDF文档中的文字：

1.进入QQ邮箱，用附件方式将加密PDF文档发给自己。

2.打开收件箱会发现PDF文档以附件的形式出现在邮件中，在页面的底部有一个以“纯文本方式查看”的链接（图1）。

3.点击它将会打开一个以文本格式显示PDF内容的页面，现在便可随意复制粘贴里面的文字了（图2）。P

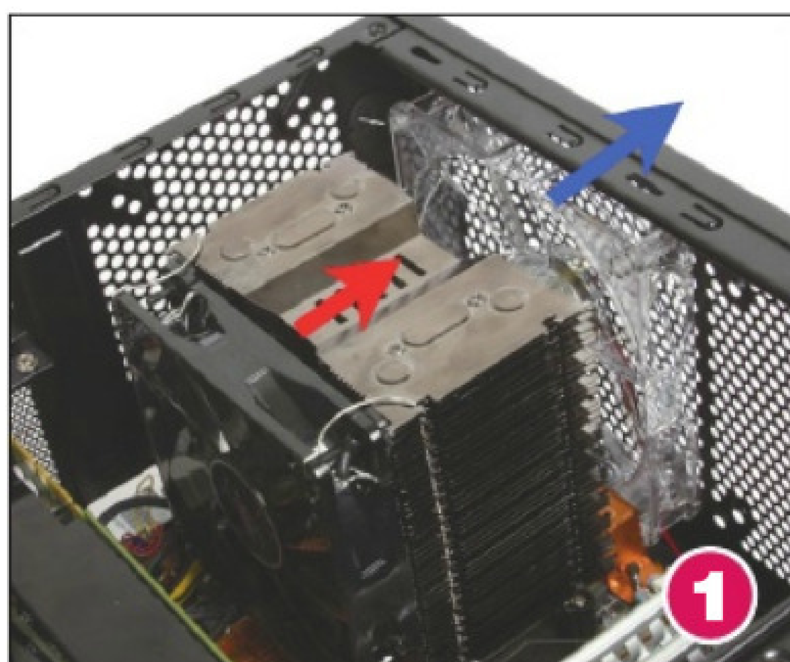


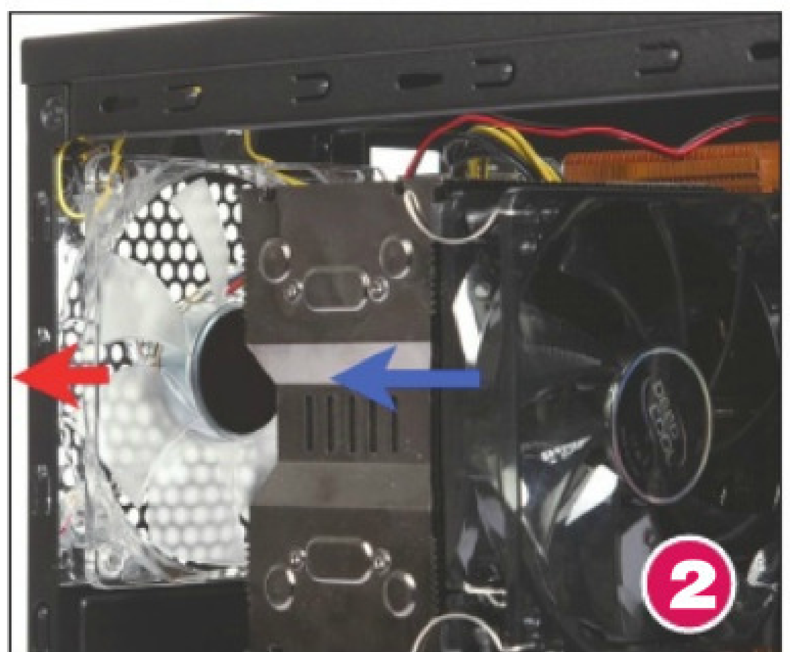


AMD平台散热器侧吹改造

■四川 馒头

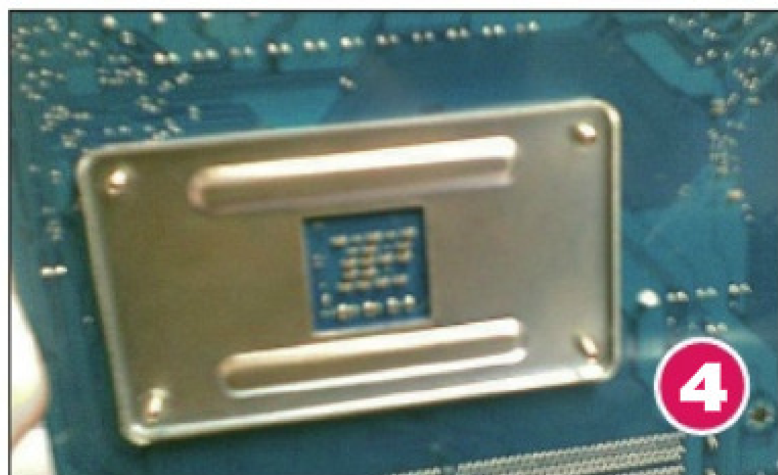
CPU散热问题越来越受到DIY用户重视，由于AMD与Intel采用的CPU扣具不同，所以目前大部分AMD平台都只采用上吹或下吹散热方式。因为机箱内的热循环，如果显卡采用开放式散热，上吹式散热会导致热风吹向CPU，而下吹式散热则会导致热风吹向显卡，导致散热效果不理想。解决这个问题有两种方法：1.采用上吹式散热，选择顶部有通风孔的机箱（图1）；2.改造散热器（图2）。下面笔者就第二种方法进行介绍。



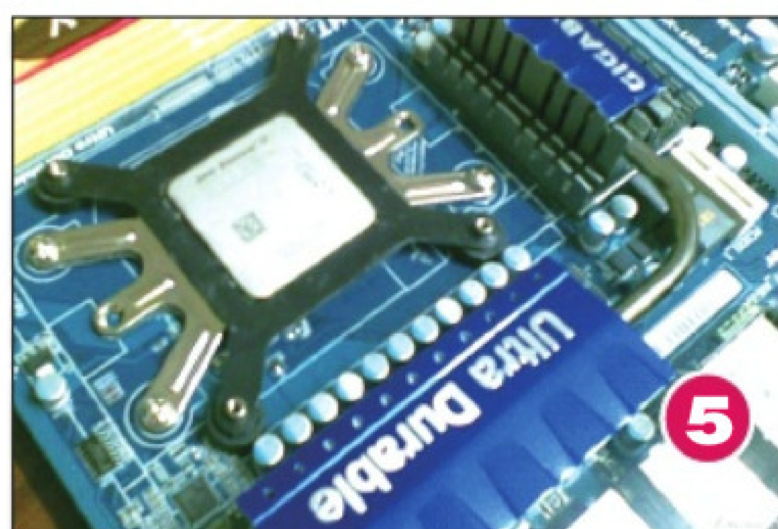


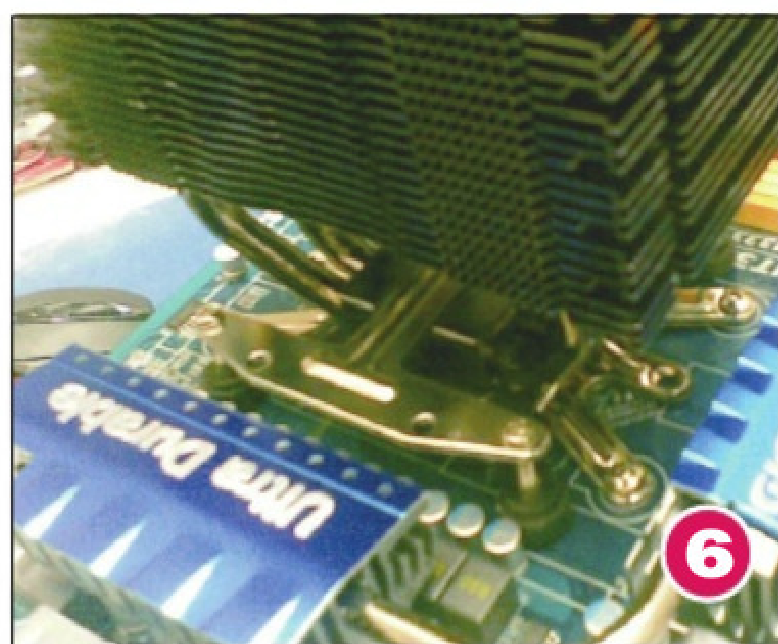
笔者使用的是九州风神冰刃至尊版散热器，它提供了丰富的扣具（图3），但说明书上注明的安装方法不能实现侧吹，且由于散热器较重，这种安装方法容易造成主板变形，因此需动手DIY。首先从扣具找出凸型铆钉、工型扣具、胶纸垫片、长螺丝钉、背板支架5种配件，接着将凸型铆钉安装到背板支架上的LGA 775孔位上（黑色较长的4根支架）。在安装凸型铆钉的时候，应采用钻孔的方式推入，切忌使用蛮力硬顶，否则会造成黑色支架弯曲。接着将原装塑料底架取下。笔者主板的背后有CPU固定板（图4），将背板支架的螺丝孔与CPU固定板的螺丝孔对齐，用固定原装塑料底架的4颗螺丝将其固定。如果CPU固定板出现松动，可将胶纸垫片套在CPU固定板的螺丝孔处，再用螺丝固定（图5），然后把工型扣具斜着穿过散热器热管中间并对其扣槽，将LGA 775孔位与下面的凸型铆钉对齐，之后用长螺丝钉固定（图6）。最后安装风扇，完成AMD平台散热器侧吹改造。





小提示：要提高散热器底部热管的导热效果，最好涂抹含银的硅脂。





对对联，来次人机合作

■湖北 感恩的心

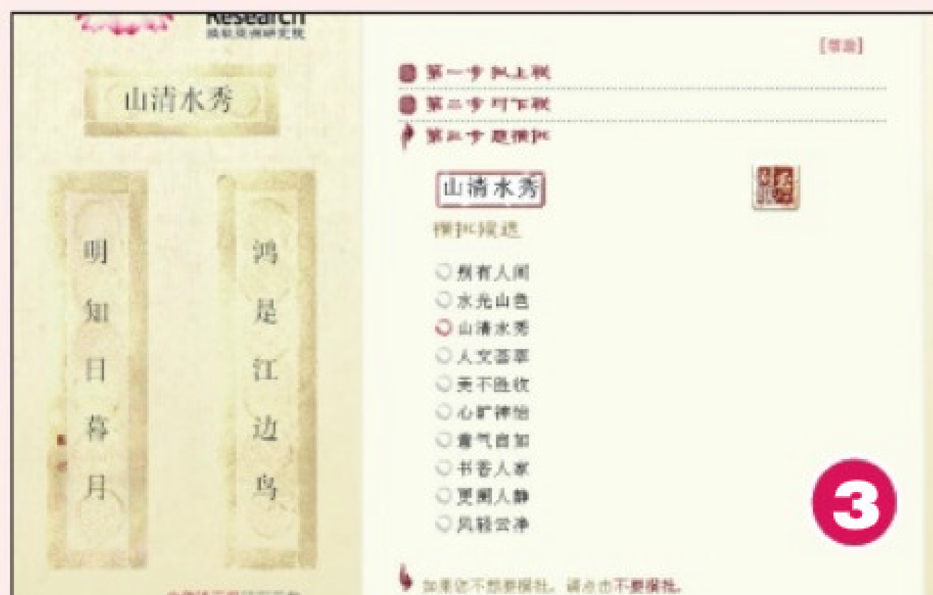
眼看着春节就要到了，今年依旧还是去找“高人”写对联吗？如果你敢于尝试，就来试试“电脑对联”，说不定，一副能千古流传的对联便出自你那“人机之手”呢？

从浏览器中进入页面（http://duilian.msra.cn/），单击“点击试用”按钮进入对对联窗口。首先要自拟一个上联，将上联添入右侧空白框内（最多十个汉字），例如这里输入“鸿是江边鸟”，然后单击“对下联”图标（图1）。

第二步选择下联，下方显示出了众多系统自动对出的下联，选择后单击后点击“题横批”图标（图2），此时在“第三步：题横批”栏下罗列出了几个待选的横批，从中再选一个（图3）。这样一来，一副完整的对联便显示在左侧窗口中了。当一副对联完成后，系统还提供了将对联装裱成图片的功能（图4）。









编者按：前几期介绍了各种实用小招式，许多读者都发现在自己电脑生活中其实有很多很实用的小窍门，欢迎你写出来发给大家看，来稿请在邮件标题中注明“一招半式投稿”。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Nova@popsoft.com.cn。



Word 2010快速访问最近使用的文档 ■山东 贾培武

在Word 2003中，单击“文件”菜单，或在Word 2007中，单击“Microsoft Office”按钮，即可看到最近使用的文档列表。然而到了Word 2010中，要见到最近使用的文档列表，需要首先单击“文件”选项卡，再单击“最近”。能不能也像以前那样，只要单击“文件”菜单即可看到最近使用的文档列表呢？方法是：单击“文件”选项卡，再单击“最近”，然后在页面的底部单击以选中“快速访问此数目的‘最近使用的文档’”复选框，并在其后的方框中指定显示的文档数目（如右图）。



用好兔子的IE修复功能 ■河南 安静的好人

超级兔子的IE修复功能非常实用，对于IE的各种小故障经常是一点即修，但修复后的主页会被修改成“www.haokan123.com”，这无疑会让用户反感。其实修复时是有选择项的，只要不勾选“IE浏览器的标题和首页”（如右图），就能达到修复IE而不更改主页的效果了。



自定义在线视频画面尺寸 ■河南 安静的好人

网站上提供的在线视频一般都有全屏功能，却不能自定义画面大小，用户往往要在画质和画面大小之间选择，其实利用浏览器的网页缩放功能能够将视频调整到最佳播放状态。打开视频后，只需在网页状态栏的最右边选择较大的尺寸（如下图），视频也能够随之放大，另外按住Ctrl键并滑动鼠标滚轮也能够精确定位大小。



注：该法在优酷、酷6、六间房、56等在线视频网站以及一些新闻视频网站上试验可行，但对土豆网视频无效。

一个可以直接拔下U盘的策略 ■甘肃 杨兴平

众所周知，使用U盘时如果随便拔出，轻则导致U盘数据丢失，重则损坏U盘，因此拔下U盘的时候，需遵循如下的操作：

1.鼠标双击系统托盘中的“安全删除硬件”；

2.在打开的对话框中，选择要拔下的设备；

3.单击“停止”按钮；

4.当系统托盘处出现“现在可以安全地从系统中移除”的提示时，才可以从电脑上拔下U盘。

U盘真的不可以随便拔下吗？事实并非绝对，在WinXP中打开“控制面板”，双击“系统”，在“硬件”选项卡中单击“设备管理器，打开其窗口。在该窗口中，展开“磁盘驱动器”，双击“USB2.0 Flash Disk USB Device ”（如右图），在“策略”选项卡中，选择“为快速删除而优化”。这样通过停用磁盘和Windows的写入缓存，就可直接拔下U盘了。





客座专家 龚胜

关键词：数码相机　档次定位

问：我是一名数码摄影爱好者，最近打算买一台佳能数码单反相机，预算在5000元左右，现在面临一个难题，就是在40D和500D这两款产品中该如何选择，请问它们各有什么优缺点，哪款更合适呢？

答：你提的问题有一定代表性，40D是佳能上一代中端机型的代表，而500D是佳能的新款入门机型。两者性能定位和目标用户都存在很大差距。简单地说，40D在整机性能、操控、耐用等方便要比500D好不少，全铝镁合金机身、每秒6.5张的连拍速度、最高1/8000的快门速度和15万次的快门寿命保障，以及更好的弱光对焦能力，都令其有“准专业”的感觉。而500D的优势在于象素较高、核心处理器更先进，高ISO效果较好，高分辨率广视角液晶屏，而且具备实时取景和全高清影像拍摄功能，方便摄影发烧友使用手动头，其小巧的机身对普通用户而言也更加实用。



40D在外观上就要专业很多

很显然在这两款机型间如何选择，主要是看你自己的定位及要求。如果是层次较高的摄影爱好者建议选择40D，可以获得更好的拍摄体验，而一般普通家庭用户建议选择500D，能让你获得更多的摄影乐趣。其他像尼康D80、D5000等选择也是类似的。

关键词：数码相机　曝光补偿

问：我是数码摄影初学者，在用数码相机拍摄照片时常常得不到理想效果，比如有时拍出的照片看上去灰蒙蒙的，有时候拍出的人像，面部是“一抹黑”，我知道可能因为数码相机测光失误造成的，请问我如何才能拍出曝光正确的照片？

答：尽管随着技术发展，数码相机自动测光基本上能满足于一般摄影的曝光准确性，但测光系统总有这样或那样的限制，在现场光线情况很复杂或逆光等情况下，自动测光就可能不准确了，解决这一问题的方法很多，最简单就是进行曝光补偿。大多数消费级数码相机手工控制的拍摄参数很少，但“曝光补偿”这一功能是具备的。所谓“曝光补偿”控制是一种很有效的工具，它可让拍摄者在自动测光所设定的设置外增加或减少一些曝光量，从而使拍摄主体获得准确曝光。曝光补偿单位是EV，通常在±2EV的范围内进行补偿。


部分高档相机有独立的曝光补偿按钮

比如在逆光拍摄时，需要我们进行正的补偿。又如白色、黑色占绝大部分时，往往自动测光的准确率会大大降低，在前景比较明亮时，测光器就很难对背景进行评估了，最终照片主体就会显得太暗，即曝光不足，需要我们进行正的曝光补偿，这种情况最常见的例子就是雪景拍摄。再比如，当画面中深色物体占据比例较大时主体曝光就可能过度，需要进行负的曝光补偿。可以简单总结为一句话就是：“白加黑减”。

关键词：阿里旺旺　随时在线

问：我业余时间在淘宝网上开了一个小店，生意还行，通常使用阿里旺旺与顾客交流，请问阿里旺旺是否有JAVA手机版？以便让我能随时在线。

答：非专职卖家不可能让24小时挂在网上，如果想随时与顾客交流，不妨将旺旺不在线时设置成手机在线，并将业务设置成转向手机付费业务。方法是：登录旺旺，点击“菜单→常用选项”找到“退出”，将显示“手机在线”状态打勾，再“启动离线消息转手机付费业务”就可以了，但要注意，这样每收发一条信息都会付出短信费用，是否值得要看实际需求。



移动旺旺功能是要收费的

可能正是因为有这一收费业务存在，阿里旺旺没有官方手机版本，但在网上能找到一些非官方的JAVA版阿里旺旺，如魔力旺旺和移动旺旺。如果不担心安全问题，也可尝试使用，此外还可以使用WAP版的阿里旺旺。

关键词：数码相机　文件格式

问：我是名数码摄影新手，有个问题请教一下，目前数码相机中存储的静态图像文件有哪些常见格式？这些格式有什么主要特点？

答：目前数码相机静态图像文件的格式主要有JPEG和RAW两种。JPEG格式是最常见的一种图片格式，其特点为压缩比大，尽管为有损压缩，但如果将压缩幅度控制在1/16以内，图片质量并无明显损失，可大大节省图片占用空间，而且能灵活设定不同压缩级别，在数码相机上得到了广泛应用，几乎所有数码相机都支持JPEG格式。JPEG文件还能在文件头嵌入包含各种拍摄参数的EXIF信息。

二是RAW格式，这是一种比较先进的数码相机图片文件存储格式。它直接抓取数码相机感光元件上的原始资料，在未经相机电路处理前进行存储，保留信息完整，后期处理余地大，大多数中高档数码相机支持此格式，一般摄影发烧友在拍摄重要题材时通常会选择此格式。RAW格式的缺点在于文件体积比JPG大很多，而且各家RAW文件并不完全兼容，必须在PC上用专门软件进行后期转换，使用不太方便。另外曾经有数码相机还支持TIFF、GIF等特殊文件格式。

关键词：游戏刷新率 修改

问：我是个游戏玩家，为获得更好的色彩还原效果，一直使用19英寸的CRT显示器，有个问题一直困扰我，就是为何在WinXP下玩部分3D游戏时，显示屏刷新率相当低？在低刷新率下，眼睛很快会疲劳。不知是否有方法可以解决？

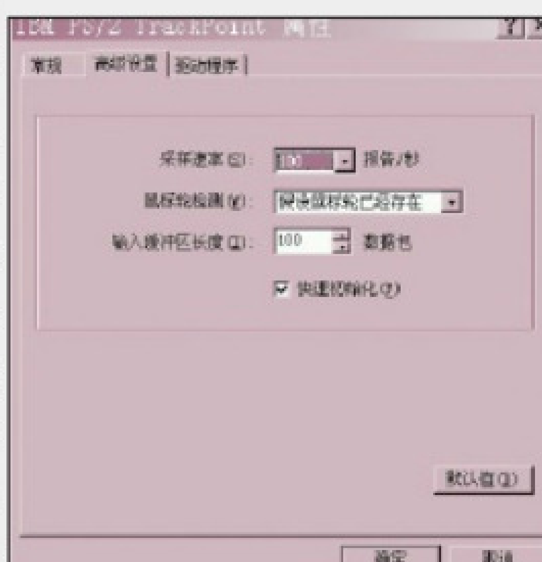
答：这个问题可通过下面的方法解决：对于采用DirectDraw技术制作的D3D游戏的刷新率，可通过一种非常简单的方法来修正：在开始菜单的运行中输入“dxdiag”，回车后出现Direct X诊断工具，然后在Direct X诊断工具中按下“其他帮助”选项卡中的“替代”按钮，在替代值中填入适合的刷新率就可以了。

而OpenGL游戏的刷新率，调整情况要复杂一些，如果使用N卡，可使用专用的驱动刷新率调整工具，如Myref。设定完成后，单击“锁定刷新率”按钮即可。如果使用A卡，可以用“ATI Refresh Rate Fixer”之类的ATI显卡专用刷新率调整工具，对其进行锁定。最后要注意的是：每台显示器在不同分辨率下，都有所能承受的最大刷新率，在设置刷新率时，不要超过显示器指定分辨率下所能达到的最高刷新率值，否则可能会对显示器造成损害。

关键词：鼠标 性能优化

问：我是个游戏爱好者，最近在玩一款用鼠标操作的游戏时，感觉其灵敏度不足，因为经济原因，暂时没有钱买更好的鼠标，不知能否采用“软”方法对其进行适当优化？

答：针对PS/2接口的光电鼠标，在WinXP中有高级优化选项。在鼠标属性的“高级设置”中有“采样速率、鼠标轮检测、输入缓冲区长度、快速初始化”等。“采样速率”用来设定每秒钟报告多少次鼠标的位置，这个数值越大鼠标的灵敏度就越高，设置较高的采样速率，就能达到“超频”鼠标的目的；“输入缓冲区长度”一项用于设定输入缓存数据包（存储鼠标位置信息）的数量，系统默认最小值为100，通常设定在300左右比较合适。选中“快速初始化”一项则可缩减开机侦测鼠标时所耗费的时间，加快启动速度。对于USB鼠标，我们可以在“设备管理器”中找到“通用串行总线控制器”，然后选择“USB Root Hub”下的USB鼠标设备；点击其“属性→高级”项，勾选“USB设置”下的“停用USB错误检测”，这能够提高USB鼠标对系统作出反应的灵敏度。


设置PS2鼠标的采样速率

此外我们还可以通过修改注册表调整鼠标指针的移动。执行注册表编辑器，在HKEY_CURRENT_USER找到Control Panel选项，再找到Mouse folder，适当修改SmoothMouseXCurve和SmoothMouseYCurve的数值即可。

关键词：Symbian手机 GPS软件

问：我买了一款诺基亚的N79智能手机，采用Symbian操作系统，功能很强大，尤其它的GPS功能为外出旅行提供方便，但手机内置的诺基亚导航软件要收费，用起来也不大方便，其他如Route66等软件也类似，请推荐一款Symbian系统可以使用，也可以DIY地图的软件（类似PC上的OziExplorer），另外什么是AGPS辅助定位功能？

答：推荐你使用MapViewGPS Ⅱ，它基本可以说是S60系统的OziExplorer，甚至连地图制作方法和格式都与OziExplorer类似。该软件的功能可划分为两部分：GPS定位与电子地图文件查看和定位。这款软件支持地图自行创建（DIY），提供良好的外部接口。也支持电子地图常用的查询、路线设置、追踪、计算距离等功能（需地图数据库支持）。


MapViewGPS的应用

AGPS通常采用了Global Locate公司的LTO（Long-Term Orbit）技术，可通过互联网从AGPS Server下载GPS卫星的星历数据，有效期长达4天,而一般GPS从卫星直接下载星历数据有效期只有4小时，也就是说在关机4小时后再打开便要重新下载星历数据,因此会导致首次定位时间较长。而使用AGPS后，在4天有效期内可以在1～10秒内得到首次定位。星历数据可使用手机下载，要消耗少量上网流量，当然也可以通过电脑更新后再与手机同步。

关键词：智能手机 复用按键

问：我最近买了一台多普达智能手机，使用Windows Mobile操作系统，感觉其按键太少，能否为这些有限的按键多分配一些功能？

答：用惯了普通手机的朋友，在使用触摸屏手机时，很多人都会有与你类似感觉。好在智能手机最大的优点就是可以通过软件增强手机功能。这里为大家推荐一款Windows Mobile系统下用的按键复用软件：ButtonMapper，它可以增强手机按键功能。启动ButtonMapper后，会在“设置”里出现一个“button”，替换原来的“按键”。点击button，就可以定义按键了。在替换的按键配置里，会多出一个“Hold”，就是可以定义按住按键启动的程序。也就是说，一个按键可以启动两个程序，定义两个操作。比如可将按键配置为：按“联系人”启动联系人功能，而按长按（Hold）时可设定为启动其他常用程序。这个程序还支持“宏”（Macro）功能，可实现点击屏幕、选择键盘输入法等一系列操作，方便日常应用。



为手机按键分配更多功能

大音希声

全面剖析微型音箱

■北京 夏昆冈

前言

2004年起，笔记本电脑销售出现井喷式的行情，笔记本电脑在电脑市场的比重越来越大，在发达国家，笔记本电脑的销售势头已经超过台式机，在中国发达地区，也呈现出相同的情况，笔记本电脑销售的增长势头远远大于台式机。这些变化，导致了长期依附于电脑的多媒体音箱市场的生态变化。

传统的多媒体音箱与台式电脑是伴生关系，台式电脑销售越好，用户对多媒体音箱的需求也就越大，但随着笔记本电脑的迅速崛起，台式机的增长放缓甚至倒退，而台式机本身也出现了明显的小型化趋势。传统的多媒体音箱不再适合于这些体积很小的笔记本电脑、台式机来搭配，用户需要更小更美观的音箱，让这些音箱和笔记本电脑、小台式机看上去很配套，而不是音箱比电脑还大许多。另外，MP3等数字音源设备的火爆，也催生了一种新的应用需求，有不少用户希望音箱能方便地接驳MP3，实现随心所欲地播放。

从便携开始……

这种趋势很多厂商也看到了，并推出一系列音箱产品，这类产品被称作“便携音箱”或“笔记本电脑音箱”。这说明厂商对这类音箱产品的定位尚未形成共识，或者说，行业的方向并不明确。创新是这类产品的先驱者，2004年，创新推出了TravelSound的系列微型音箱产品，其定位也很明确，Travel意思为旅行，便携性被放在了音箱设计的首位。

2005年，漫步者推出M1，这种长长扁扁的造型，比创新的同类产品更加简约，后来被称为眼镜盒造型。M1没有内置电池舱，漫步者随后推出了造型完全一样的M11，这款产品内置电池舱，便携性更加优秀。



创新TravelSound系列开创了微型音箱的先河



漫步者M1

什么是微型音箱?

关于微型音箱，并没有一个明确的定义，它的显著特点就是小，明显有别于传统的多媒体音箱。大家所认同的微型音箱中，很少使用大于2.5英寸口径的扬声器，因此可以将2.5英寸作为一个微型音箱与传统多媒体音箱的分界线，使用了小于等于2.5英寸扬声器音箱，可以纳入到微型音箱范畴，但也有特例，例如创新Gigaworks T40，使用了双2.5英寸扬声器，体积相比传统的4英寸书架箱并没小太多，因此T40并不能视为微型音箱。


有些微型音箱比鸡蛋大不了多少

三个方向……

在发布M1时，漫步者还发布了M2、M3，分别强调音质和造型，这两款产品被称作“笔记本电脑音箱”。随后，大量的类似产品也纷纷上市，尤其M2，模仿者众多，以至于行业中出现了一个特有词汇——“类M2”，意指模仿M2的音箱产品。

M2的中高频很优秀，它能轻易地打动听众，但因为体积太小的缘故，其低频的缺失却又让很多消费者无法接受。M3的体积则大了很多，加上使用“Cannon结构”的低音炮，其低音表现更上一层楼，它并不过多占用工作空间，而是巧妙利用了笔记本电脑背后的闲置空间。

从M1到M3，漫步者的这三款产品体现了三种截然不同的设计风格，这一方面反映出漫步者已具备相当的设计实力，另一方面也说明漫步者当时也在犹疑，因此同时推出三款不同的产品来试探市场。在今天看来，漫步者当初的试水行为收获颇丰，M2等产品经久不衰，间接激励了其他同行投身这一领域。当时的三种设计也成为现在微型音箱的三个主要风格，并在众多厂商的推动下形成了庞大的产品群。


漫步者M2对于微型音箱市场来说，是一款里程碑式的产品，它使更多的用户开始关注此类产品


漫步者M3

迷失的市场

从2004年到2009年，5年多的时间，小体积的音箱产品不断地推出，但市场并没有预期的大幅增长，不同流派的厂商自己在不停的打口水战，而媒体也没有一套通用的界定标准，到底是造型优先、音质优先还是便携性优先？各有各的说辞，各有各的理论，这使得消费者不知道该如何选择产品，或者说，市场上没有出现让用户真正心动的产品。

这段时期内，小体积音箱产品虽然多，却朝着各自的方向发展。这种市场结构是不合理的，这种结构，很像一只石榴，看似一个统一的市场，剥开皮以后，里面其实各自为战。这种设计理念的分歧，导致了市场状况并不好，谁都知道小体积音箱有前途，可是谁都没法用小体积音箱挣到足够多的利润。

微型音箱概念

不管小体积音箱朝什么发现发展，它最大的特点，就是其体积。相比传统的多媒体音箱，它实在是太小了。早在2005年，就有人喊出了“微型音箱”，但这种称呼并没有被广泛接受，厂商觉得“便携式音箱”或“笔记本电脑音箱”这种以应用为先的称呼会更好地引导市场。

但消费者并没有接受这种引导。实际上，便携性是强加给用户的，并没有多少用户真正需要便携的音箱。后来上网本的快速增长，给音箱厂商敲了警钟，用户连笔记本电脑都嫌大，谁还会带着音箱到处跑？即便用户想随时随地的听音乐，他也不会选择便携音箱，他会选择耳机——音箱再便携，也不如耳机便携。而“笔记本电脑音箱”的称呼，也存在很大的局限性，“笔记本电脑音箱”什么样子？很多用户并没有概念，更多用户根本就没意识到要给笔记本电脑配个音箱。



麦博MD129微型音箱

冠以便携、笔记本电脑的头衔并不会利于销售，厂商与媒体也逐渐意识到，应赋予小体积音箱一个新的称谓，那就是——微型音箱。微型音箱很明显的描述了小体积音箱与传统多媒体音箱的主要区别，它能告诉用户，小体积音箱的不同之处在哪里。

微型音箱的门槛

千万不要认为微型音箱只是简单的小，它实际上比传统的多媒体音箱更加难以设计。

1.音质的全面性

做好中高频，对微型音箱来说，并不是一件困难的事情，但问题出在低频。通常情况下，大口径的扬声器能提供更好的低音，但微型音箱的体积决定了不可能使用大口径扬声器。

厂商需要从其他方面来提升，例如箱体的声学结构、扬声器的设计等方面来加强。这对很多国内厂商而言，却是噩梦，中国的多媒体音箱厂商虽多，但拥有强大电声设计能力的却很少。这道屏障，成为了微型音箱发展的主要拦路虎，它对音箱的设计提出了更高的要求，这也使得很多厂商不敢轻易涉足微型音箱，或者拿不出真正精品的产品。

微型音箱主要技术解析

1.全频带单元

全频带单元由于体积小巧，因此被微型音箱和小型卫星音箱广泛采用。所谓全频带扬声器，即指能做出很宽的频率响应的扬声器，并不是说这个扬声器能真正响应20Hz~20kHz的频率段，由于这个命名并不准确，因此这种扬声器也被称为宽频带扬声器，但多宽才算宽？没有严格规定。



典型的全频带单元

优点： 单振膜的全频带扬声器，它的好处是消除了不同振膜之间的差异性，而且能做到高低音完全是一张振膜发出的，因此这种单振膜的全频带扬声器实现真正的共点。由于高低音并没有分作两个独立的发声单元，所以不存在分频问题，单振膜的全频带扬声器的结构与普通低音扬声器十分相似。采用单振膜全频带扬声器的音箱不需要分频装置，这又一次降低了二次开发时产生的问题。它在音质方面，所体现的优势就是，它能彻底消除相位差，使得结像力极为优秀，它的中高频过渡自然，流畅度很好。

缺点： 优点即缺点，全频带单元能做出很宽的频率响应，但不是全部，因此，它的频率响应也是不完整的，对追求频响完整性的用户而言，全频带扬声器并不合适。

2.双分频设计

使用高音扬声器和低音扬声器的设计，叫做双分频设计。既然是分频，就有分频装置。分频装置是一个枢纽，它分配合适的频段给不同的扬声器。例如给高音扬声器4kHz~20kHz的工作频段，给低音扬声器50Hz~4kHz的工作频段。它是一个指挥扬声器协调工作的元器件，在分频设计的音箱当中，它非常重要。常见的分频装置有电容分频、容感分频器、电子分频器。电容分频和容感分频器的分频原理相同，它们属于功率分频器，它们对功放输出的信号进行处理。还有一种电子分频技术，它时对输入的信号进行处理。这两类分频器的原理不同，得到结果相似。

优点： 能实现更全面的频率响应，尤其是高频部分。

缺点： 设计成本高、调试成本高。设计难度也高，它很容易出现设计失误，导致音箱的音质下降。

2.箱体材料



Bose MusicMonitor微型音箱采用金属箱体



创新GigaWorks HD50微型音箱采用高强度的塑料箱体

国内的多媒体音箱厂商长于木质音箱的设计与制造，造型始终是方方正正的小木头盒子，但市场却需求更漂亮的外观，塑料的可塑性，易造型的特点使得塑料材质的运用比例大大提升，而使用木质板材的可能性降低，对于一些特殊设计需求的产品，甚至使用铝合金来打造箱体。普通塑料是不值钱，但具有很好强度的塑料并不便宜，它需要厂商仔细寻求配方，来提升塑料的强度，确保制造出来的箱体稳固结实。要实现更好的声学效果，光有材料也不够，它的结构往往更复杂，它对模具的要求也非常高，平均下来，塑料箱体和金属箱体的成本一点都不低。

3.工业设计



漫步者M3 Plus荣获2009德国红点设计奖

与传统的多媒体音箱相比，微型音箱对外观的要求更高，因为微型音箱可能用于连接笔记本电脑、数码音源，或者摆放在书房、床头、书桌等位置，它需要与之搭配的设备、环境相协调，因此消费者对音箱的外形的要求更高了。微型音箱体积小，在很多消费者眼里，往往会产生“这么小的音箱卖这么贵啊”的判断。实际上，体积与价格并没有关系，微型音箱的技术门槛高，在一定程度上导致价格相对较高。但消费者并不这么认为，很多人坚持了“手表一定要比闹钟便宜”的购买原则。体积小的东西，很难给人以价值感，如何提升价值感，加强工业设计，能帮助用户克服消费时的心理障碍。

经过10多年的积累，国产品牌的工业设计水平上取得了很大进步，

中国设计屡获大奖，而惠威、创新等老牌企业更是在这方面积淀颇深。音箱行业的整体设计实力有了一定的提升，但还不足以沾沾自喜，相比国外同行，中国音箱的工业设计水平依然低下。大部分企业依然处于胡乱设计的初级阶段。


创新T12售价仅299元，但做工依然精湛

4.做工要求更高

说句实话，中国多媒体音箱行业是一个很粗放不讲究出细活的行业，做工普遍偏差。而微型音箱这种小物件，却需要加倍的精致，很多企业做不来。使用微型音箱的潜在用户，多是使用高档数码随身听、笔记本电脑等用户，这些数码产品，做工都很精致，与之配套的音箱岂能马马虎虎？贴皮贴不平、脱模痕迹直接暴露在箱体上的低级做工都会遭到用户唾弃，这对工厂的制造流程提出了新要求，要出品装配得不差丝毫的产品，需要更多强有力的管理，另外，很多设备还需更新，有些设计，表面上要求看不到螺丝位，这需要使用到激光焊接设备，但这种设备不是所有厂都有，再例如，为了降低用户使用时产生的划痕对外观的影响，有些产品使用了高光本色塑料，要一次性脱模出高光外表，需要精度很高的模具。这都需要增加设备来解决。另外，很多国际大品牌的音箱都是由中国工厂代工的，洋品牌那些精湛的做工其实均出自国内厂商，一旦生产内销型产品时，做工立刻就变得低劣起来。归根结底，其实是态度问题。


某国产微型音箱的劣等做工，连板材都削切不齐

要设计出精品级的微型音箱，需要克服音质、材料、设计、做工等方面带来的阻碍，它远比设计一套大体积的音箱更困难。克服这些技术上的困难，需要资金和时间，很多厂商选择了绕道而行，它们不愿意这么做，又不想放弃这个市场，于是向市场推出了完成度很低甚至是低劣的微型音箱产品，这些产品连起码的音质水平都达不到，它们采取了最简单也是最粗暴的方式，除了把音箱做小之外，其他问题一律视而不见。这也造成了微型音箱虽多，但精品极少的尴尬局面，缺乏精品的市场，是难以获得用户认同的。

低劣的设计水平失去技术屏障，使得山寨音箱有机可乘，何况大部分自诩“正规军”的品牌其真实设计能力也就山寨级别，这吸引了很多山寨厂进驻微型音箱市场，这个市场也开始出现大量的山寨微型音箱。

探索解决之道……

什么样子的微型音箱才是用户所需要的？这个问题值得探讨。微型音箱虽然体积小，但不等于便携，虽然微型音箱比起大个头的多媒体音箱，挪个地方并不很费劲，但用户并没有需要时常挪动音箱的需求，正如我们前面说的，便携性能是强加给用户的，或者说，用户并不需要什么便携性。


强调便携性的创新TravelSound 400

国内的微型音箱发展，是受创新的早期便携音箱TravelSound系列影响的，TravelSound强调便携性，国内厂商也觉得便携性很重要，于是在各类微型音箱的设计当中反复被强调。其实，创新一开始就走错了，跟随其设计理念的，自然也都走错了方向。这一错就错了5年，市场已经给了答案。直到今天，还有厂商在做着便携的美梦。

解决之道一
——舍弃便携

> **小箱体的局限**
>
> 为什么说微型音箱在设计上有局限性，因为微型音箱的箱体容积很小，它会面临诸多设计上的困难：
>
> ●无法使用大口径扬声器；
>
> ●箱体太小，内容积不够，难以实现强劲的低频；
>
> ●无法使用复杂的声学结构；
>
> ●安装内部电路板和元件的空间有限。

舍弃便携，就是一个新的开始，可能有极小部分用户对便携性有需求，但这部分用户形不成大市场，因此强调便携是不能作为微型音箱的发展方向的。舍弃便携性，就会得到不一样的结果，箱体可以做得大一些，体积的增大，给设计带了巨大的便利。

箱体容积的提升对改善低频大有帮助，较大的箱体也可以安装口径稍大的扬声器，这对低频的改善也是有直接帮助的。通常情况下，微型音箱的口径一般限制在2寸左右，如果箱

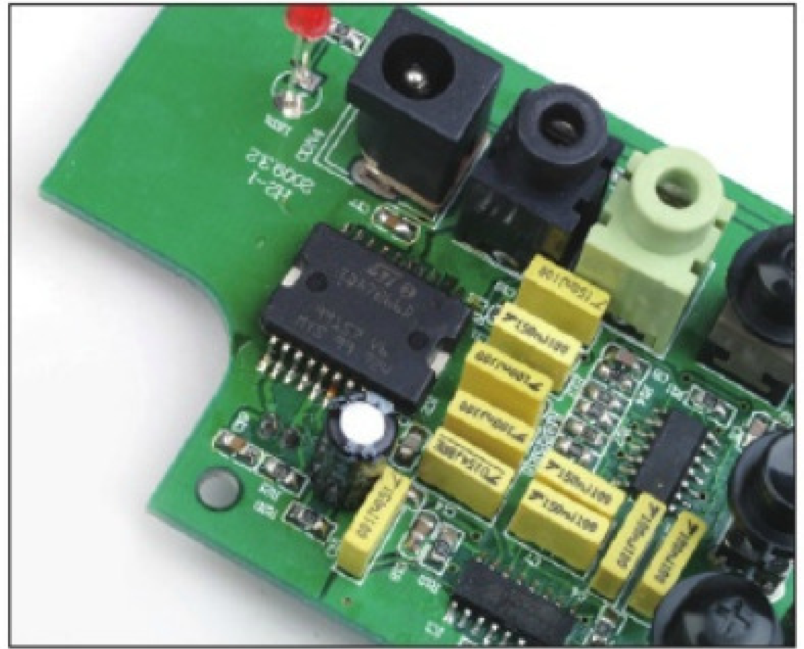

创新音诗派T12微型音箱

体增大，可以使用2.5英寸的扬声器，振膜面积就可以更大，低频自然也就更好点。目前而言，大部分微型音箱低频部分令用户不满意，也让消费者放弃了使用微型音箱，改善低频，能快速吸引用户的注意力。较大容积的箱体，也能用于设计更加复杂的声学结构，只要设计得当，还可以将低音表现再提高一步，达到甚至超过4寸书架箱的水平，这对大部分用户来说，完全是可以接受的了。

创新除了推出过TravelSound系列微型音箱外，还有另外一支T系列的微型音箱，T系列不崇尚便携，因此体积较常见的2.0微型音箱要大许多，但它并不会占用过多的工作空间，而是“向高度要空间”，通过这种方法大大提升了箱体容积，为设计带来了诸多便利。T12的低频表现就远远超过大部分微型音箱产品，较好的实现了频响的完整性，这种设计，让大部分用户能接受。

解决之道二
——大功率化

首先要明确一点，大功率化是保证足够声压的手段，而不是微型音箱的设计目的。因为很多用户抱怨，微型音箱的最大音量也“很微型”，不够气势，不够分量，无法输出实现氛围感的足够声压。这种抱怨是有道理的，电影原声、环境音乐需要足够



大部分国产微型音箱的功率都很小，1W～8W之间的居多，很少有超过10W的



漫步者M3 Plus是一款典型的大功率微型音箱

的响度才能有滋有味，而市面上的大部分微型音箱难以做到。要实现大声压，一般有两种方式，一是提高音箱的灵敏度，但这种手段负面效果也比较明显，而且提高到一定程度时，就再也上不去了。另外一种就是增加功率。

增加功率并不是简单的事情，它是一个系统化工程，它不但要求功放能够输出大的功率，而且要求扬声器也能承载较大的功率，箱体的强度需要加强，功放系统的散热需要解决、需配置更强大的供电适配器等，它绝对不是通过修改电路就可以完成的。

关于承载功率

国产微型音箱音箱承载功率普遍偏小，主要原因有三：

1.国产微型音箱多数采用乙类功放，乙类功放的电声转换效率低，转换效率约60%～75%之间，意味着25%～40%的电能被转换成热能，这对散热提出了要求，在这么小的箱体内实现良好散热是很难的。而国外品牌的微型音箱多采用D类放大器，电声转换效率高，只有10%左右的电路转换成热能，降低了散热方面的需求；

2.大部分微型音箱为了考虑连线简单，也为了便携性，因此选择了USB供电，USB标准电压500mA，电压5V，它至多能驱动2.5W的功放。这个因素也导致了很多微型音箱功率偏小；

3.扬声器开发实力不足。很多音箱厂商在扬声器开发方面存在严重的技术不足的问题，它们难以设计出能承载较大功率的小口径扬声器。

当微型音箱的功率提高后，除了能发出更大声压之外，它也大幅改善功放系统对扬声器的控制能力，这对整体音质的提升也大有帮助。这种技术手段非常有效，厂商也深知此道的威力。漫步者M3 Plus是基于M3改进而来，它除了优化声学结构和改良了扬声器之外，它最大的变化就是大幅提高了音箱的功率，功率提升幅度达60%，这些变化让M3 Plus的音质获得巨大改善。前文中提到BOSE MusicMonitor和创新HD50，都可以称得上是微型音箱中的顶级产品，它们同样也是大功率的设计。

解决之道三
——运用低音增强技术

在当前，微型音箱中运用了各种低音增强技术，以弥补微型音箱低音量感不足的问题。

(1)被动振膜技术



BOSE MusicMonitor微型音箱的被动振膜安装在箱体中



创新音诗派T12微型音箱的被动振膜则安装在箱体背面

被动盆又称为空纸盆。空纸盆为什么会改善低音？要获得低音量感，与推动的空气体积有关，增加振膜面积，能有效推动更多空气，这也是大孔径扬声器低音更好的原因，还有一种方法就是增加振膜的运动冲程，这种方式也能推动更大体积的空气来获得更好的低频量感。而空纸盆的技术原理与前一种方式类似，它靠推动更大面积的空气来增强低频。空纸盆又空在何处呢？空纸盆仅有支架与振膜，它没有电动装置，靠其他扬声器运动，压缩箱体内空气，空气释放压力时，会驱动空纸盆运动，从而驱动箱体外的空气，实现发声。它完全处于被动运动状态，因此被人称作“被动辐射振膜”，其实就叫被动振膜会更贴切点。空纸盆实际扩展了能驱动空气的振膜面积，因此能有效增加低频量感。

被动振膜技术能有效增加低频量

感，但同时也会降低低频的速度感和力度，被动盆面积越大，其技术优点与缺点也就越明显。它的原理简单、效果明显，实现的成本也不高，因此被很多微型音箱厂家所采纳。

(2)长倒相管



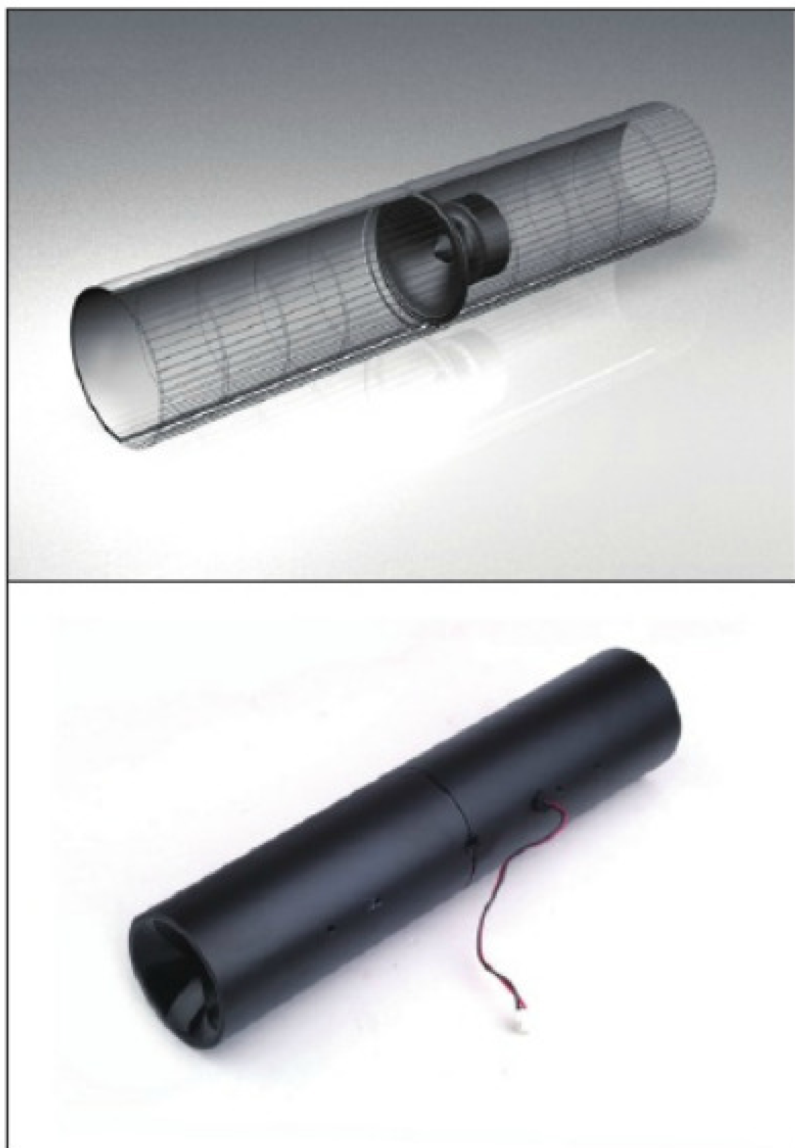
创新GigaWorks HD50微型音箱的倒相管长度接近箱体高度的3/4

HD50采用的是传统的倒相式结构，它没有被动盆，任何发声的振膜都是可控的，与其他音箱不同的是，HD50的倒相管长度非常长，长到它没法前后方向的安装，只能从顶部安装，这根倒相管的长度占了箱体高度的3/4，管截面成跑道型，管径较细。倒相管的长度与低频有关系吗？简单说说倒相管、箱体之间的关系，一般情况下，箱体容积越大，低频下潜越深，瞬态则容易变差，倒相管长度越长，下潜越深，瞬态越好，量感会降低，效率降低。箱体多大、倒相管多长合适？需要经过计算，并不是越长越好。

创新在其数款T系列、HD系列的微型音箱产品当中都使用了这类技术，它其实与传统的倒相式结构原理相同，只是运用得更加极端。

(3)Cannon结构

所谓Cannon，即加农炮的英文，这也是低音炮一词的词源。Cannon结构由BOSE公司最早使用，完整的称呼为Acoustic Wave Cannon System，缩写AWCS。这种结构的扬声器安装



漫步者M3与M3 Plus微型音箱均采用了Cannon结构来增强低音

于管状箱体中，并将管状箱体分割成2个声学腔体，扬声器工作时，会同时驱动两个声学腔体中的空气。这种结构具有非常出色的转换效率，相对传统倒相式结构，Cannon结构可以用更小的箱体和更小口径的扬声器，实现传统倒相式结构做不到的低音量感。Cannon结构注定了其造型特征——管状，它因此适合在狭长矮小的空间在使用，例如电影院。以前的CRT电视机的集成音箱，也有不少使用Cannon结构的。

(4)声音均衡技术



BOSE MusicMonitor微型音箱的功放模块

为了增强低音量感，厂商喜欢在功放电路中加入低频增益电路，很多微型音箱音箱中也有此类运用。但这种方式过于简单，BOSE有一种更加先进的控制方式。

在MusicMonitor的电路中，有一颗Ti MSP430微处理器，为什么会需要用到微处理器？因为BOSE在MusicMonitor中还运用到另外一项技术，即Acoustic Equalization声音均衡技术。这项技术，它根据用户对音量设定的变化，参照人耳听觉特性，来调整内部的均衡器，来实现不同音量下的听觉平衡，它的实际运用效果很出色，它无需用户调整，一切都是自动运行的。在国产品牌中，只有漫步者有类似技术，但漫步者也没有把此技术运用到自己的微型音箱当中。

解决之道四
——多功能化和音响化



朗琴天梭T5微型音响

增加微型音箱的功能，使之成为微型音响，这也是一种能大幅增加用户关注的手段。朗琴天梭T5微型音响就是这么一款产品，它在音箱的基础上，加入了SD读卡器，使之能读取SD卡上的MP3和WMA文件，并解码播放，它还集成了FM收音机。集成音源，使之能脱离其他音源设备独立使用。音响化会带来非常积极的作用，它将更适合在其他环境中使用，例如床头。它也代表了传统IT周边设备向家电化转变的一种趋势。

不一样的发展历程……

看前面的文字，你会发现，很多真正有利于改善音质的技术来自大品牌。因为这些企业，在发展微型音箱时，走的路完全不同。国内的品牌，在发展微型音箱时，是从便携开始的，这里面有受创新影响的因素。但最关键的还是国产品牌并没有意识到，从便携开始发展实际与传统多媒体音箱造成了技术脱节，使之成为了一个独立的技术体系，因此那些运用于传统多媒体音箱的关键技术，大都没有很好的移植到微型音箱上。

再看看一贯擅长“以小搏大”的BOSE——在它眼里，音箱本来就应该小——它发展了很多技术用于缩小音箱的体积，因此BOSE设计微型音箱时不存在技术上的任何障碍。BOSE的微型音箱技术全部来自大音箱，这是一步一步走过来的，并不像国产微型音箱那样，直接从大音箱跳到微型音箱，这中间缺乏一个应有的


BOSE MusicMonitor微型音箱

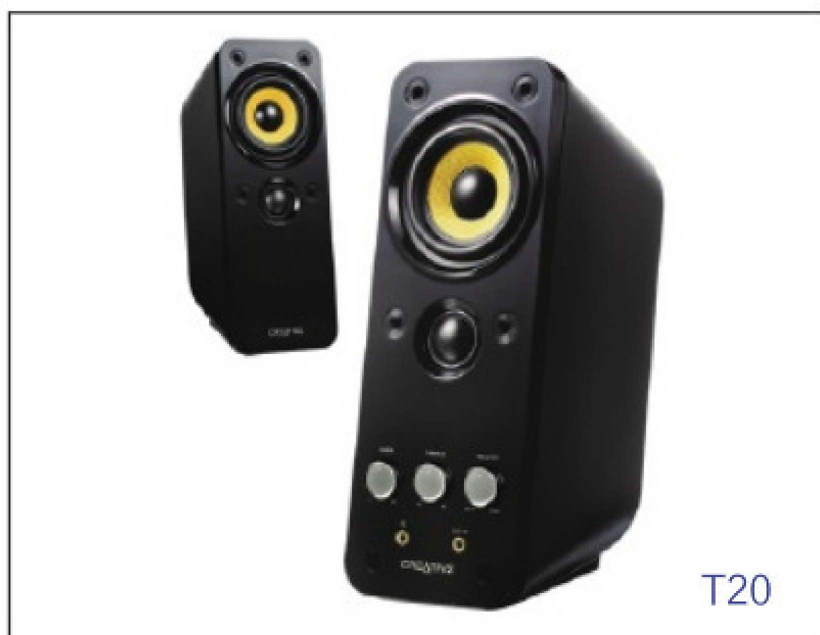
演化过程。

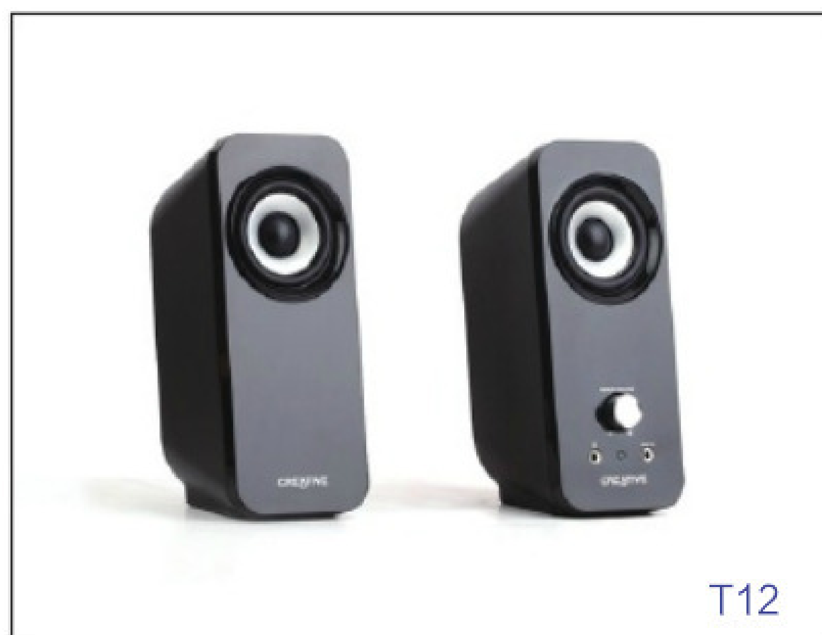
创新的微型音箱也有个完全不同于国内品牌的演化过程。创新最初发布的T40，这是一款哑铃式结构的小书架箱，它体积不算小，甚至不能称为微型音箱，它主要定位于与大屏幕液晶显示器搭配。随后发布的T20，去掉了一只低音扬声器，但口径依然为2.5英寸。这两款产品均运用了长倒相管。T20体积也不算太小，但相比T40，体积缩小了50%以上，已经可以算作微型音箱了。到发布HD50时，HD50在T20基础上进一步缩小50%左右，它的体态已经非常小巧，而且音质的全面性做得比前几款产品更加出色。T12基本上与HD50同时发布，但定位低端，运用的是被动振膜技术，这款产品体积也明显小于T20，虽然它不如HD50的音质全面，但相比同价位产品，已经非常出色。

创新T系列的发展路径，是一个很明显的由大到小的演变过程，只有一步一步的演变，才能积累足够的技术，才能设计出足够出色的产品。而国产品牌缺乏这样的一个过程。BOSE与创新的技术领先，也说明了一个关键的问题，发展微型音箱，需要有积累，它不是一蹴而就，而是一步一步来，才能取得成果。

那么，微型音箱理想的发展路径该是怎样？就是传统多媒体音箱的小型化，一个由大变小逐步发展的健康发展。舍弃便携，实际就是回到一个大与小的中间过程，重新发展一次，重新积累技术的过程。


T40


T20


T12


HD50

从T40到HD50，创新的微型音箱经历了由大到小的演变过程

典型产品介绍……

BOSE MusicMonitor



这款产品造型简洁、线条硬朗，采用铝合金箱体，具有非常强烈的金属质感。它不强调便携，箱体很沉，给人的感觉十分扎实。它的做工精良，内部的连线都用吸音材料包裹，可谓面面俱到。MusicMonitor采用了2英寸的全频带扬声器，功率高达2×16W，这在微型音箱中十分罕见。

MusicMonitor采用了双被动振膜，与众不同的是，它通过在箱体上开一个方形的槽体，两张被动振膜安放于槽体当中，振膜相向而立，这种设计十分巧妙，它有效增加了振膜面积，又使箱体并不很大。关键是，这两张振膜始终朝相反的方向运动，它们压迫槽体中的空气，起到了一个相互顶托的作用，这样缓解了被动振膜的低频力度不足的问题。MusicMonitor还采用了Acoustic Equalization声音均衡技术，全面优化声音，这在微型音箱中，算得上是独门功夫。经过BOSE进行打造的MusicMonitor，其声音表现也出类拔萃，它完全不像是微型音箱，它所发出的声音，令人震撼，整体表现与5英寸书架箱的水平相当。

创新GigaWorks HD50





HD50汲取了T系列的精华，并且做得更加极致。它的体积和MusicMonitor差不多，也同样不追求便携性，而是以音质为先。HD50采用了高档的钛膜高音扬声器和2英寸的低音扬声器，其功率比MusicMonitor还大，达到了2×18W，并且采用了发烧级多媒体音箱中常见的双单声道。采用了电子分频方式，内部结构安排得十分巧妙。内部线缆也使用吸音材料包裹，做工同样是顶级的。在声学结构设计上，采用了长倒相管的设计。在设计上，追求的是解析力、瞬态等方面的出色表现。

这款产品，是创新技术长时间积累的产物，它表现出了非常惊人的素质，一流的解析力和结像力，令人赞叹的瞬态和动态反应，中高频表现可以称得上是多媒体音箱中的顶尖水准，而低频表现也足以与4英寸书架箱相抗衡，它是一款实现了结构性突破的产品，非常具有技术水准。

创新音诗派T12

这款产品同样是沿袭了T系列风格，但它采用的是被动盆技术，在产品线中，T12的目标市场较低，因此它不大可能使用太多高成本的技术。但价格因素并没有影响到T12的做工，T12采用超声波焊接技术，表面看不到一颗螺丝，内部电路同样是一丝不苟，它的做工，相比同价位的国产音箱，要远远胜出。



T12采用一枚高品质的2英寸全频带扬声器，功率2×9W，虽然比起顶级微型音箱产品尚有差距，但远远超过了一般的微型音箱。它的音质达不到顶级水平，但足以满足大部分消费者的需求，比起市场中的大部分国产微型音箱产品，T12的做工、音质都能获得压倒性的优势，最关键是，这款很用心设计的产品，售价不过299元。

漫步者M2





这款产品发布于5年前，这算得上是微型音箱市场中祖师爷级的产品了，这款产品具有浓郁的中国特点，它采用了木质板材制造箱体。为了让这款产品有着出众的音质表现，漫步者为M2专门开发了扬声器，这款扬声器具有极高的素质，使得M2的中高频具有诱人的魅力，它有着一流的解析力和带着贵族气息的中频，它获得了发烧群体的高度欢迎。但遗憾的是，其缺点也很突出，低频量感的严重不足，让M2并没有成为一个大众消费品。

在同行眼里，M2非常完美，纵观中国微型音箱市场，几乎找不到一款产品像M2这样能对行业产生影响，但M2问世后，便出现了大量的“类M2”产品，有的产品甚至长宽高都完全与M2一致。

漫步者M3 Plus





M3 Plus以M3为平台改进而来，它优化了声学结构，将功率提升了60%，到了22W，加强了工艺，使之成为不折不扣的精品产品。这款产品不强调便携性，它巧妙地利用桌面的闲置空间来摆放，这种设计获得了很多笔记本电脑用户的欢迎。

声学结构上，M3 Plus使用了Cannon结构，有效地增强低频。集成E.I.D.C技术，防止削波的产生。内置微处理器，能实现很多智能化的操控。在其休眠时，其电源灯还能以人的呼吸节奏一明一暗的变化，感觉产品如同有了生命一样。它的音质表现全面，加上优秀的外形与功能设置，体现出了很高的工业设计水平，它连续荣获德国红点、日本Good Design设计大奖。

惠威H2

2009年，惠威推出了它的第二款微型音箱H2，这款音箱采用木纹贴皮，亮漆装饰，其边角圆润，前脸边





缘进行了削边处理，使之看上去非常高档，光彩照人。这款产品属于“类M2”音箱，它在结构上完全模仿了M2。由于惠威有着丰富的扬声器开发经验，H2与大部分“类M2”音箱不同，它的中高频部分令人称赞，但低频也和M2一样存在不足，瑕不掩瑜，H2堪称微型音箱市场中少有的精品力作。

朗琴天梭T5

朗琴是2009年才出现的一个品牌，它专攻微型音箱。虽然入行时间不久，但有着很多新颖的想法与设计。T5就是一款很具新意的产品。这款产品最大的特点是它集成了FM收音机和SD读卡器。它能读取插入的SD卡上的MP3/WMA文件，并解码播出，它无需外接音源，就能实现独立播放。它也能外接音源，此时它与普通音箱无异。它与很多国产音箱不同，做工非常细致，在操控上也颇具新意，它将鼠标滚轮运用到音箱操控当中，既方便也耐用。虽然T5是一款便携产品，音质方面并不为人称道，但其意义重大，它是在操控性、功能性方面的探索，将为微型音箱的全面发展做出重要启示。

奋达V610

奋达是微型音箱市场的热情参与者，2009年中，它一口气推出了三个系列的产品，与漫步者、创新、BOSE以及朗琴的路数不同，它着力于丰富100～200元的产品线。这款V610运用了被动振膜技术，改善了低频。

它虽然没有杰出的音质表现，但对市场却有着非常积极的作用，它将推动市场向健康的方向发展。相比同价位的产品，V610的音质就显得很突出了，很多人对花几百元买一套拳头大的微型音箱有心理障碍从而拒绝接受微型音箱，而V610具备跨越这个心理障碍的潜力，它在市场中不只是扮演了一个价格杀手的角色，更多的是扮演了一个微型音箱概念推手的角色。



渠道之殇……

商品社会，仅凭技术也是不够的，传统多媒体音箱的销售渠道主要集中在电脑卖场，最近几年数码产品的火爆，让卖场管理者把最好的黄金位置最好的楼层拿出来做数码产品专卖，DIY的攒机商们则被赶到非黄金位置去谋生，传统多媒体音箱的渠道主要集中在这部分。而微型音箱走传统DIY渠道并不是很合适，而应该走数码经销商的渠道。但市场中并不是这样，卖MP3的卖笔记本电脑的，很少有同时销售音箱的，这说明音箱厂商根本就没有有效进入到这个渠道中来，微型音箱销售情况低迷也自然就是情理之中的事情。

市场未完全明朗化，让厂商不愿意努力开拓渠道，而经销商也因为缺乏畅销产品支持，失去了卖音箱的兴趣。这造成了恶性循环，卖微型音箱的渠道越来越不畅。不过微型音箱也有其独特的优势，它的体积小，非常适合在电子商务网站销售，囤货成本低，运输成本低，它比传统多媒体音箱更适合电子商务方式。越来越多的厂商意识到这点，例如创新、漫步者等厂商，都加强了电子商务网站的合作。

探讨成功之路……

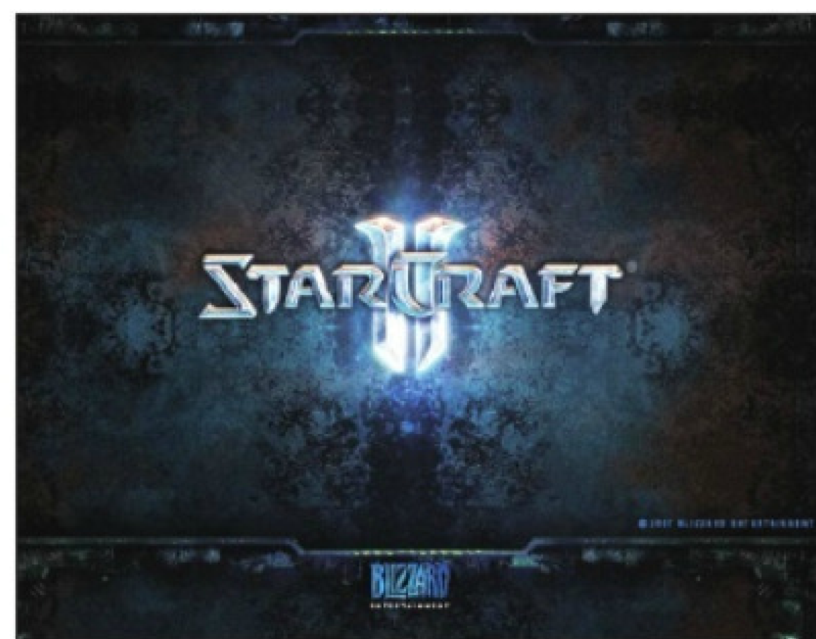
如何在微型音箱市场扩展自己的利益，需要量力而行。培育一个全新的市场需求，需要投入大量的精力和财力，以及漫长的时间成本，先行者要理智分析自己的实力，是否能完成自己的目标。在保持开拓激情的同时，请时时提醒自己，首先要保证自己能活下去。长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上，在市场中，是常有的事情，并不是搞笑。

要促使微型音箱市场快速增长，也需要行业内的企业共同努力，除了竞争，更多的是需要合作，这种竞合关系，在国外企业中表现得很明显，但很多中国企业间，尤其同行之间，只有竞争，没有合作，对于当前的微型音箱市场，如何获取利润并不是首要的，而是如何把市场做大，让它能容纳更多的竞争。我们也非常希望企业保持一个清醒冷静的状态，不要为了抢市场，把低劣的产品推向市场，它最终毁掉的是整个微型音箱市场。

当音质、外形、工艺、功能、渠道问题都得以解决，市场中出现一定数量的精品产品，微型音箱市场获得快速增长是完全可以预期的，有上亿的用户在等着，它们在等待一个真正又小又好，价格又实惠的微型音箱产品。

月度攒机指南


第九区



《星际争霸2》

眼与心，2010什么才能真正打动我们

■北京 墨汁做寿

2010年的春节，在笔者印象中是近几年最晚的一次，因此很多精彩已经等不到这么晚，在一月就纷纷上演了。虽然大多数朋友都拥有寒假与年假，但一月份却恰好是异常繁忙的时候，大家难免会错过这些精彩，不过我们仍然可以在假期进行补救，例如赶紧到最近的IMAX影厅订票，看看是否仍有《阿凡达》的场次。

作为CG电影的最新大作，长达156分钟的《阿凡达》据称仅有20多个镜头为实景拍摄，其他全部为电脑技术绘制，而其制作的精美和细致程度也达到了新的巅峰，远非当年的《最终幻想》等CG影片可比。在大部分时间里，《阿凡达》那充满生机的异星景色，和近期《2012》那种残酷的末日场景，几乎就是CG制作的两种极端表现，在剧情方面，《阿凡达》更远远优于《2012》代表的那种注重视觉冲击但剧情乏善可陈的CG影片，无论是男女主角的爱情经历，还是人类的贪婪欲望与感情，都在这部作品中有着细腻的描写，让人感到心灵的震撼。

比较有趣的是，在2009年《终结者4》《变形金刚2》《2012》《哈利波特与混血王子》《特种部队》等大片环绕中，除了更大制作的《阿凡达》外，3000万美元的“小制作”科幻电影《第九区》也获得了广泛的好评，反倒是那些大制作经常是骂声一片。不仅仅是电影，在电脑游戏方面也是这样，而且同样也有很多在这方面的正面和反面例证，例如从来没有在3D技术方面尝鲜，却得到玩家最坚定拥护的暴雪公司产品。

暴雪公司游戏的品质绝对没话说，不过它的跳票习惯也让玩家感到无语，例如本应在2009年底发布的《星际争霸2》Beta版，就又一次拖到了2010年的1月，而从现在的趋势看，我们能在春节期间真正看到这款测试版，就实在该烧炷高香了。

作为游戏大作，《星际争霸2》发布的游戏图片尽管让人大喊惊艳，不过卡通式的造型和渲染，无论是实际效果还是资源消耗，其实都远远不如那些以“真实”“华丽”标榜的游戏。暴雪的游戏更加强调内涵，这只要看一看暴雪游戏论坛里的剧情讨论和厚厚的同人小说就知道了。相信只要这种传统还在延续，玩家就会永远愿意这样等待暴雪的作品。

就如同我们的杂志，华丽精美的纸张，图片和印刷技术只是外壳，我们追求的永远是心与心的交流，让我们携手再次走过新的一年吧。


阿凡达剧照

春节“巨献”，合家欢乐的攒机指南



春节是中国人最重视的节日，今天尽管不再像古时一样，在一年的农忙结束后，用春节期间少有的闲暇来庆祝一年的收成，不过相信很多人其实和古人一样，在春节前得到最大的“收成”——年终奖。

由于资金相对充裕，而且受到节日气氛的感召，相信很多在春节期间考虑购机的用户会更倾向于所谓的一次到位，并且更强调节日期间的娱乐能力。这些电脑不仅需要高端的3D性能而且要有强大的媒体播放能力。对于关注3D游戏性能和播放能力的用户来说，电脑中最重要的配件应该就是处理器和显卡了，其他配件尽管也关系到游

戏感受和稳定性等，不过只需要在确定前两者的基础上进行搭配即可，选择要简单得多。

随着i5处理器价格逐渐走低，酷睿i5 740/750成为高端用户最佳的选择，在类似价位上，酷睿i5在主频、缓存、核心数量等方面与酷睿2四核产品的配置相似，而且拥有更新更强劲的内核与更好的内存管理机制，以及更好的升级前景。当然酷睿i7的性能更出色，但至少在目前的个人应用上，它的表现并不会比i5有明显的提升，在性能和价格上都有些“过剩”。



酷睿i5 750

由于AMD抢先发布的RADEON HD5000系列DX11显卡目前已经非常成熟，但NVIDIA的产品却有些难产，估计在第一季度很难大量出现在内地市场上，准备春节期间装机的话，是很难等到它了。因此对于追求高性能的新技术用户来说，RADEON HD5000显卡是最好的选择。另外AMD的新高端显卡提供了更好的多显示器控制能力和更先进的视频硬件解码能力，可大幅提升游戏和视频播放的感受，比NVIDIA和AMD原有高端显卡要更符合我们的需求。

而在AMD产品中，最高端的单卡双芯产品HD5970价格过高，甚至超过了直接购买两张HD5850的价格，另外高频产品HD5870在频率提升18%左右，流水线增加11%的情况下，售价提升50%，对于所提升的性能来说并不值得。而比HD5850仅低一档的HD5770，却仅提供了128bit显存位宽，多少显得有些“瘸腿”，在高端应用中会显得性能不足。综上所述，除非AMD能提供HD5830/5840一类的显卡，或者HD5870价格大幅下跌，否则我们唯一的选择就是RADEON HD5850。

另外的一些配件中，我们选择了至少4GB的高频DDR3内存，以及播放高清视频用的蓝光光驱，高功率



蓝宝石RADEON HD5850

电源。至于硬盘、显示器、键鼠和机箱等产品，则要根据用户的喜好来选择，可以参考本刊以前的装机文章，对于升级用户则可以考虑全部留用。由于春节期间内地口岸，厂家和卖场也会放假，因此供货的数量、种类都受到影响，甚至引起价格不正常波动。因此我们的选择和价格都仅供参考，大家在采购时应该更关注思路而不要拘泥于本篇。

中高端游戏娱乐型建议配置

处理器	Intel 酷睿i5 750（盒）	1390元
主板	华硕P7P55D	1395元
显卡	蓝宝石HD5850 1GB GDDR5	2299元
硬盘	希捷1TB 7200.12 32MB（串口/盒）	730元
内存	三星2GB DDR3 1333（金条）×2	550元
电源	ANTEC BP550Plus	599元
光驱	建兴DH-4O1S	998元
总计		7961元

面对2009年底和2010年的影视游戏大作，相信春节期间“不差钱”的玩家会毫不吝啬地抛出钞票，换取一台性能强劲的电脑，以应对今后这些大作的挑战。例如《星际争霸2——自由之翼》很可能会支持最新的DX11，而近期大作如《极品飞车13——变速》、新的《孤岛危机》系列、《分裂细胞——定罪》等也都在DX11游戏列表中。另外价格不断下降的平板电视和蓝光光驱，也提供了大幅提升视听享受的可能。下面让我



华硕P7P55D主板



建兴DH-4O1S蓝光刻录光驱

们就为这些用户推荐一些近期最出色的产品吧。

影视发烧友则可以考虑在春节促销期间购买一台42英寸以上的大屏幕等离子、液晶电视。另外组装一台HTPC进行高清视频文件的播放、下载和存储，和高清播放器相比，HTPC不仅价格实惠，而且功能更加全面，软硬件方面都提供了更好的升级扩展能力。而作为客厅或卧室电视的陪伴者，HTPC的要求与一般电脑有本质区别，要求工作安静、体积小巧、外观时尚或低调、采用无线操控方式、采用更适合连接电视的接口等。因此我们需要采用低功耗中等性能的处理器以及低噪声风扇，内置或独立的低功率显卡，蓝光只读光驱，以及低噪声电源、无线键鼠，HTPC专用机箱等。

至于机箱、键鼠、硬盘等产品，我们都可以根据自己的需求和爱好进行搭配，键鼠和机箱最好参考自家电视和家居环境的风格、色调等进行选择，而硬盘容量则要考虑自己是更多的购买蓝光光盘还是采用下载资源而定。P

实用型HTPC主机建议配置

处理器	AMD 速龙Ⅱ X2 215（散）	330元
主板	微星740GTM-P21	399元
硬盘	希捷1TB 7200.12 32MB（串口/盒）	730元
内存	创见1GB DDR2 800	90元
风扇	九州风神伽玛50	75元
显卡	迪兰恒进HD4350晶钻	299元
电源	航嘉冷静王钻石2.3版	199元
光驱	明基BR1001	598元
总计		2720元



头牌新闻

以智变，应万变——英特尔推出全新酷睿处理器家族

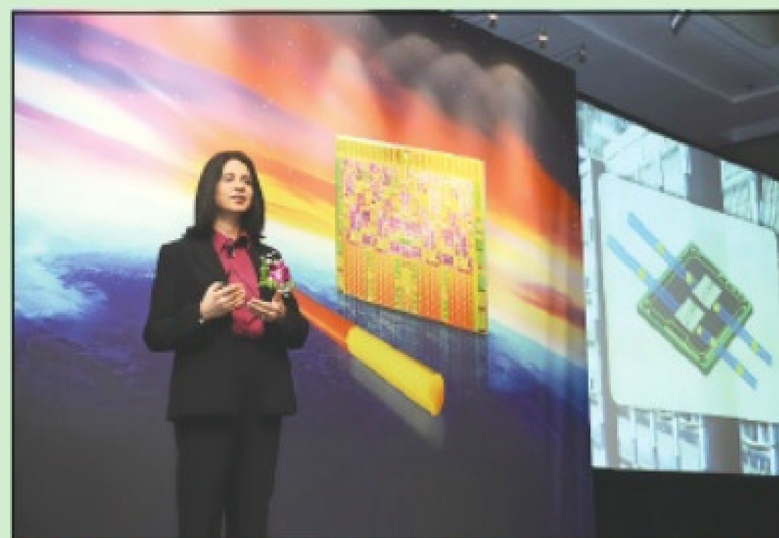
■本刊记者 壹分

2010年1月8日，英特尔公司在北京正式推出全新酷睿处理器家族，包括酷睿i7/i5/i3全系列处理器，并宣布使用超过10年的奔腾等品牌将于今年内逐步淡出。本次发布会上展出的全新酷睿处理器都拥有用于笔记本电脑、台式机的英特尔睿频加速技术。英特尔公司副总裁兼全球处理器研发项目总监Rani Borkar，中国区总裁杨叙和中国区市场与渠道部总经理张文翊及众多产业合作伙伴包括来自宏基、华硕、戴尔、东芝、方正、海尔、惠普、联想、神舟、三星、索尼、同方的嘉宾，与广大媒体、技术发烧友和游戏玩家等共同见证了产品的发布。会后英特尔中国区市场与渠道部总经理张文翊接受了本刊记者的专访。



英特尔中国区市场与渠道部总经理张文翊接受本刊记者专访

本刊记者在发布会上获悉，新的酷睿家族处理器基于32nm工艺制造，采用英特尔第二代高k金属栅极晶体管，与其他先进技术配合，能显著提升处理器运算速度，同时降低能耗，并首次在处理器中集成了支持高清视频解码的显示核心。凭借与处理器一体化的英特尔高清显示核心，酷睿处理器能够提供令人惊叹的显示效果和流畅的高清视频（HD）播放效果。该产品还是业内首款提供多信道Dolby TrueHD和DTS Premium Suite家庭影院音频功能的集成解决方案。此外，英特尔高清显卡还支持主流3D游戏，无需另配显卡，并将为全新的微软Windows 7操作系统提供全面技术支持。应用于主流笔记本电脑的全新酷睿处理器还支持英特尔可切换显卡功能，能在系统运行时从处理器内置显示核心自动切换至独立显卡，而无需重新启动。



英特尔公司副总裁兼全球处理器研发项目总监Rani Borkar致辞



英特尔中国区总裁杨叙致辞

张文翊在专访中表示，为了便于消费者选择产品，英特尔决定简化处理器子品牌，将除迅驰和凌动之外品牌都归于新酷睿之下，因此在2010年内，奔腾、赛扬等品牌将逐步退出市场，但具体的退出时间则要视市场情况而定。

根据英特尔提供的资料，本次发布会上推出的新酷睿i3台式机处理器的售价将在113美元～133美元，处理器主频为2.93GHz～3.06GHz，不支持睿频技术；新酷睿i5处理器的售价将在176美元～284美元之间，主频为3.20GHz～3.46GHz，通过睿频技术最高可达3.73GHz；新酷睿移动版处理器根据产品型号售价将在225美元～332美元之间，主频为1.06GHz～2.66GHz，通过睿频技术最高可达3.33GHz。P



硬件店

摩托罗拉推出3G智能手机智尚XT800

摩托罗拉于近日发布了基于Andriod平台的3G智能手机XT800，该手机全面支持中国电信各项业务，并提供双网双待、3G/WAPI/WIFI互联网双通道等功能。“智尚XT800专为精英人士而制，是目前我们最为强大的3G智能手机。”摩托罗拉公司副总裁、移动终端事业部国际事业总经理John Gherghetta表示：“智尚XT800融汇了Android的平台优势、中国电信的网络优势、以及摩托罗拉对中国用户移动互联需求的理解和创新，专为中国用户量身定制。”据悉，智尚XT800自带GPS独立卫星定位导航，附带全国地图并支持谷歌地图全球定位搜索，同时完全支持对Word/Excel/PowerPoint/PDF/Zip多种格式文件的浏览和编辑，还提供文本拍摄扫描及识别、多语言的谷歌在线翻译等服务，并拥有先进的手写识别技术。

惠普i3/i5新品上市CQ家族火热出击

2010年1月11日，紧随英特尔全新酷睿i系列家族处理器的发布热潮，惠普率先推出了搭载新处理器的HP Pavilion dv3笔记本电脑和HP Compaq Presario CQ36/CQ41系列台式机，最低售价为4799元，并同时向全国各大卖场供货。其中dv3-2312TX月光白版与dv3-2313TX晶黑版两款产品已应用32nm英特尔酷睿i5处理器，支持全新的睿频加速技术，可自动监控运行状态，智能的将所有能量集中到最需要运行的任务上。对于消费者普遍关注的显卡性能，HP Pavilion dv3搭配ATI Mobility RADEON HD4550独立显卡，并支持Switch双显卡自适应功能。HP Compaq Presario CQ36-103TX则配备了32nm英特尔酷睿i3处理器和ATI Mobility RADEON HD4550显卡，配合新平台首次将“图形引擎”融合到处理器中的英特尔显卡技术，能更合理的处理不同显示对象。此外，首次在CQ系列机型中采用的全

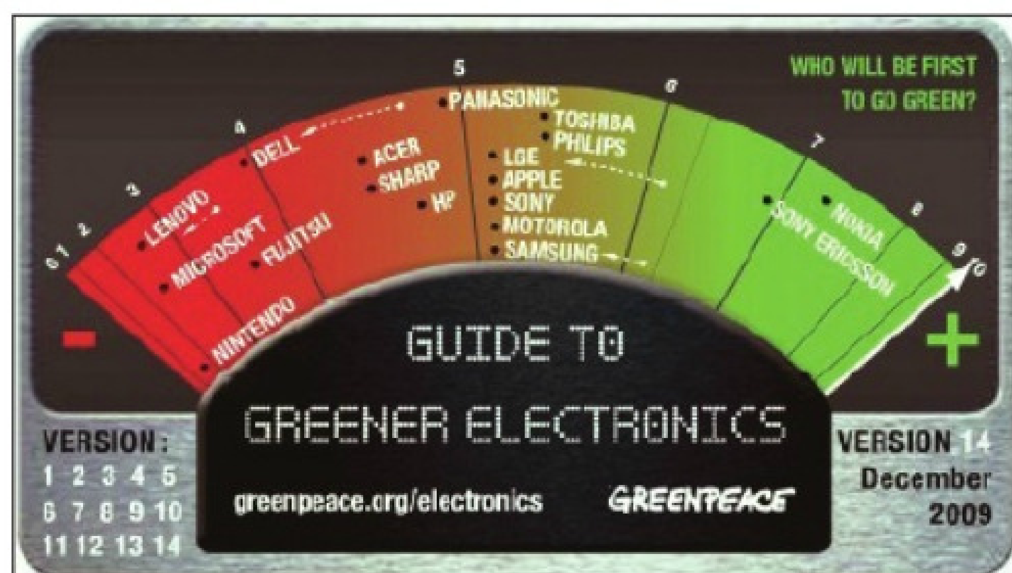


HP Pavilion dv3笔记本电脑

新Switch双显卡自适应功能，可以根据用户的应用环境自动进行显卡切换，在接通电源时，使用标配的独立显卡，而使用笔记本电脑自带电池时，将会自动切换成内置的集成显卡，适当降低功耗 ，将电池的续航能力提升至4.5小时，最大限度地满足消费者对于笔记本的移动需求。

绿色和平组织公布新一期绿色电子产品排行榜

绿色和平组织会定期公布“绿色电子产品排行榜”，以此督促硬件厂商清除产品中的有毒有害物质。在本期榜单中，诺基亚以7.3分继续蝉联冠军，索尼爱立信紧随其后，并且是唯一一家在去除有毒有害物质上得满分的公司。第三名是东芝，但是如果它不能做到承诺的在2010年4月1日之前去除所有消费类电子产品中的PVC和BFRs，将会因此在下次榜单中失分。另外，飞利浦位列第四，苹果从第九上升到第五名。索尼获得加分，它在2000到2008八年期间减少了17%的温室气体排放，并且使用可再生能源的比率从一年前的2.5%上升到了8%。它还每年在各种产品中使用了1.7万吨再生塑料，这相当于2008财政年度所使用的所有塑料的10%，其中90%的再生塑料是用后塑料。惠普本次由于在能源政策和减少能耗方面的努力从第14名上升到第11位。联想依然由于没能按时完成“去毒”任务保持2.5分的得分，位居第16位。三星则因为没能在2010年1月前去除产品中的BFRs，从上期的第二滑落到本次的并列第七。三星目前只是在最新的手机产品中做到了不含有毒有害物质，而把笔记本电脑的时限推迟到了2011年1月，电视机和家电产品甚至没有明确的时限。微软排名倒数第二位，得分是2.4分，而任天堂则以1.4的最低分仍然垫底。



设计师为诺基亚打造“生物电池”环保手机

近日，中国设计师Daizi Zheng公布了一款为诺基亚设计的“环保手机”，该手机的核心是一块生物电池，可以通过酶的作用将可乐或其他饮料转化为水和氧气，并在这一过程中产生电力，设计师称该生物电池每填充一次饮料就能获得普通锂电池充电一次4到5倍的续航时间。





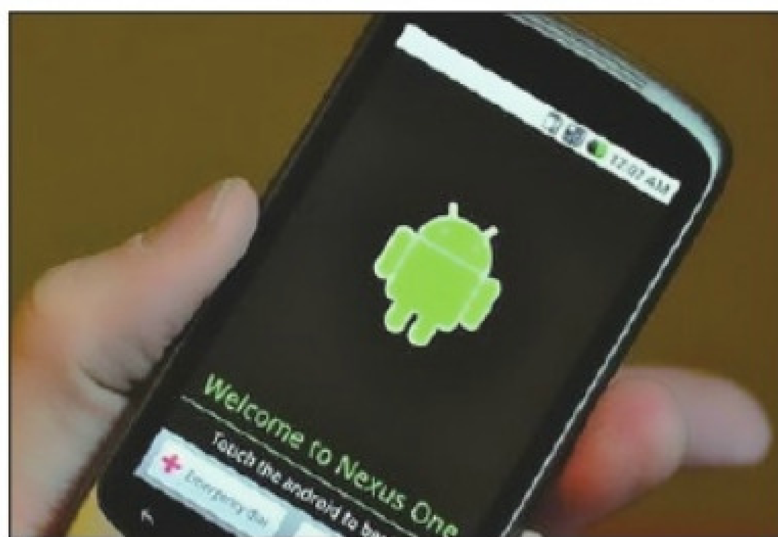
网络帮

MSN中文网推出旅游频道

2010年1月11日，MSN中文网宣布正式推出MSN旅游频道，用户只要访问http://travel.msn.com.cn/ 即可获得个人旅游服务指导。MSN旅游频道旨在帮助国内用户打造旅游生活文化，在旅途中享受个性化定制的旅游服务。MSN旅游频道将为用户提供可信赖的并经过充分核实的旅游咨询服务，帮助用户充分规划旅游路线，让旅游体验变得更快乐。目前MSN旅游频道涵盖了时下最为关注的全球130多个热点旅游国家和地区的相关介绍和图片信息，同时还提供机票、酒店、餐馆、交通、旅游线路、热门景区等资讯供准备出游的用户参考，全面帮助都市人群打造自助游之旅。MSN旅游频道还提供了全方位的专业旅行栏目，如旅游目的地行程的全面咨询，丰富的旅游项目介绍，驴友及职业旅行家的经验分享等，并免费为用户规划旅游线路，提供透明客观的旅游服务参考价格，让用户真正享受到单纯旅游的乐趣。除访问网站外，用户还可拨打010-85989817服务电话由旅游服务助手进行一对一免费旅游咨询和策划，轻松打造出游路线。

谷歌手机销售弊端初现

谷歌推出的首款自主品牌手机Nexus One一直受到媒体的关注，但也正是因此，其售后服务暴露出的弊端最近成为频频被曝光的焦点。据悉，Nexus One由中国台湾省厂商宏达电（HTC）代工生产，谷歌提供直销渠道，目前大多数用户为T-Mobile运营商的用户，但因为售后服务的责任并不明确，在手机出现问题之后，用户不知道该向哪一方求助，而三方厂商都在互相推脱责任。T-Mobile表示“谷歌没有提供这款手机的支持文档”，因此拒绝提供技术支持，宏达电的态度也基本是如此，而谷歌通过论坛和邮件进行的回复则效率低下。期待三方厂商早日协商明确彼此责任，妥善解决售后服务方面存在的种种问题。



Firefox推出3.6正式版

Firefox浏览器开发商Mozilla于年初推出Firefox3.6第一个发布候选版（RC1）。并宣布如果后续测试没有发现重大技术漏洞，最早会于1月18日发布Firefox3.6正式版。据悉，Mozilla原定于2009年12月底之前发布Firefox3.6正式版，但因种种原因将该正式版发布的时间推迟到“2010年第一季度”。在Mozilla发布Firefox3.6 RC1版之前，已经推出了5个相应测试版。Mozilla称，Firefox3.6 RC1版修复了前5个测试版中存在的将近100个技术漏洞。按照Mozilla此前公布的开发计划，Firefox3.6版将整合Personas插件，以方便用户轻松定制Firefox外观。此外，Firefox3.6将加快启动时间和提高安全性。而Firefox3.7版将进一步缩短启动时间，如在Windows操作系统中使其启动时间减少25%， 并使用户安装、升级插件更为容易。美国互联网流量监测机构Net Applications此前公布的统计数据显示，目前Firefox在全球浏览器市场的份额约为25%。





晶合快评

一次并不寂寞的求职

■晶合实验室 北四环寻事员

“1997年过去了……我很怀念它。”这是若干年前，在一个贺岁档的电影《甲方乙方》中片尾的一句话，曾给很多人留下了深刻的印象。意味久远的2009年过去了，互联网依然喧嚣，怀念它的网民究竟在怀念谁呢？“选贾君鹏没有理由，不选他才需要理由。”“这么多美女也抵不上一个虚拟人物！鹏哥是当之无愧的榜首！”网友的话太有爱了，主流和非主流，一场追捧虚拟人物的风暴再次袭来。几乎所有的媒体在评比互联网年度人物时，都把选票投向了这个或许根本不存在，抑或是吃着泡面在某个网吧里玩魔兽忘记了回家吃饭的孩子，因为无聊，所以寂寞，互联网的“无聊经济”模式在2009年的贾君鹏身上得到了最好的体现——网络承载了太多的众生，贾君鹏无非是给寂寞找到了一个出口。舒缓一下久未开服的人心，给无聊加点调料。网民的心在此时又变得比时下对待“曹操墓”更宽容，一个是真没有，一个是可以有。于是乎，拆迁事件、最美护士、钓鱼执法、躲猫猫、“曾哥真汉子，铁血史泰龙”，各种门、欺实马、偷菜、奥巴马女郎，借助网络炒作的也好，善与恶的道德争辩也罢，全都败在了无聊经济所产生的深深的“寂寞”之下。

2010年，同样寂寞的，恐怕还得有一个人，那就是元旦之后，出狱后求职的熊猫烧香病毒的作者李俊。按说熊猫烧香的风波早已过去了3年有余，病毒连同它的缔造者早就淡出了人们的视野，或许是当年那个憨态可掬，头顶三柱香的病毒形象留给中毒受害的电脑用户印象太深，或许是出狱后某些媒体的极力渲染和从业公司的姿态，于是，反倒在李俊求职一事上，到底是迎接失足青年还是凯旋的英雄，再次引发道德的热议。变成了一场并不寂寞的求职经历。

媒体报道，现年28岁的李俊日前出狱，来到北京求职，拜访了国内多家知名互联网企业，同时还获得了向一些企业递交求职简历的机会。据悉，在出狱之前，就有一些软件IT企业频频掷出橄榄枝邀请其加入，甚至有某家出版社以互联网安全防范技术及个人经历为选题为其策划了出书立作的机会，不过，对于能否在人才济济的京城获得一份合适的工作，李俊坦言并无多少把握。而报道一出，网民的态度却大相径庭，而更多的“砖头”则拍向了为其宣传报道、为其求职而奔走的众多媒体，在部分网民看来，对于出狱求职，本就不是一件值得夸耀的事，媒体不应置网民的感受于不顾。虽说这个社会已经足够包容，人们没有理由去谴责一个改造后重新走向社会的回头浪子，而且电脑黑客犯罪，在道德层面上远比抢夺杀人等刑事暴力犯罪更易让普通公民的接纳心变得宽容，但部分网民认为，媒体在此时却没有扮演“扬善”的角色，如果说熊猫烧香让李俊扬名立万，便值得媒体可以为其大肆炫耀，成了凯旋的无冕英雄，那么当年那些冠以个人名义开发的正义的熊猫烧香专杀软件的作者，又有谁会关注其一举一动呢？

作为曾经的互联网黑色产业链的代表之一，李俊的成名方式说起来多少都有点都不够主流，但其身上又兼具诸多黑客身上的一些特点，如痴迷电脑、内向、学历并不高，却专长于某一领域，在传统的求职过程中，可能会因为一些硬指标而被人力总监拒之门外。即便拥有大量的技术崇拜者，但其所作所为又为法律所不容。因此，这一“从良”的求职经历也难免不受到各方关注。

事实上，杀毒及网络安全产业原本就是个竞争激烈的市场，厂商之间频发的口水战经常见诸于媒体报端，李俊的黑客出身的背景也不得不让他们多少有些隐忧，正如一位业内人士所说，如果某家杀毒软件公司接纳了他，就可能给竞争对手留下攻击的口实——外界猜疑杀毒软件公司自己在做病毒。这对任何一家杀毒软件公司来说，恐怕都是致命的。当然，这些公司自己心目中，对技术的要求也有一杆秤，有名与能否利用技术创造价值大概是两件并不相关的事情，可能此刻后者才是真正的评判标准。目前，国内还没有安全公司吸纳这么有名的黑客的先例。杀毒软件公司的谨慎果然给一场媒体报道下轰轰烈烈的求职事件划上了句号，最终李俊在北京的求职还是以寂寞收场，虽说有某家知名的杀毒软件公司聘其为民间安全观察员，但多数网民认为这一“虚职”只是给该公司又做了一次软性的宣传。李俊在此次求职过程中，兴趣所致还是安全软件公司，但结果依然是铩羽而归。

李俊的碰壁让笔者又想起了另一个还在改造中的互联网黑色产业链的代表人物，番茄花园作者的洪磊，如果同样参加应聘，会不会比李俊更为幸运，或许不少从事软件开发的公司也会抱着和目前安全软件公司一样的心态，对洪磊的应聘慎之又慎吧？在笔者看来，原本低调的李俊假若不是媒体的热心肠，低调些，反倒可能成为“朝九晚五”的安全软件公司的上班族中的一员，媒体的追捧成就了他个人的知名度，也反倒为他的就业无形中设立了一个公众焦点之所在的门槛，让一些安全软件公司在接纳他的同时还要承受行业道德之骂名。

当然，笔者并不是一个带着有色眼镜的人，对于人生职业之路刚刚起步的李俊来说，也希望他能更好地利用所长回报社会，挽回曾经危害所带来的损失，正如某位网友所言，不要因为曾经罪犯的身份，而约束自己的人生。不过笔者也想奉劝一些过于热心的媒体和公司，多一些平常心，少一些借机炒作的因素，让一场原本正常的求职变得最后还是以寂寞收场。毕竟，求职可不是那个熊猫手举着三炷香就能轻松搞定的。



没事找事的北四环寻事员

漫画作者：阿克斯纳颗粒塔

优游网书

大众特报

北裂境25人英雄副本攻略
——大十字军试炼

北地兽群
贾拉克瑟斯领主
阵营勇士
华尔其双子







北地兽群

一、前言

对于十字军试炼来说，1号Boss组合北地兽群是试炼团队的基本作战能力的，通过这4只怪兽考验的团队，击败2号3号将不会有什么太大的困难。

1号分为3场小Boss战——穿刺者戈莫克、酸喉/惧鳞、冰嚎，前二场战斗拥有3分30秒的软狂暴时间——如果不能在3分30秒内杀死他们，下一组小Boss会登场。第三场战斗拥有4分钟的狂暴时间。

二、团队配置及装备需求

坦克：2名

治疗：6名

DPS：17名

对困难模式来说，全团需要12万的DPS要求。

三、穿刺者戈莫克

1.Boss及技能

穿刺者戈莫克

血量：11853250（普通8924800）

对话结束后，戈莫克会从大门里出现，他会在10秒内接近你的团队。

穿刺者戈莫克的技能

穿刺（Impale）：立即对目标造成150%的武器伤害，并令目标流血，每2秒造成3938~5062点伤害，持续45秒。流血伤害可最多迭加10层。

戈莫克大约每9~11秒使用一次穿刺。

Tips：保护祝福可以移除穿刺的Debuff。

惊恐践踏（Staggering Stomp）：对15码范围内的所有目标造成11700~12300点物理伤害，并打断施法8秒。该技能有0.5秒的施法时间，以及20秒的冷却时间。

怒气高涨（Rising Anger）：使戈莫克的物理伤害提升15%，可迭加99层。

狗头人：戈莫克会在战斗中抛出狗头人，每抛出一个狗头人他就会迭加一层怒气高涨。戈莫克大约每20秒抛出一个狗头人，他最多只会抛出5个狗头人。

开战后不久，戈莫克会从他的兜兜里丢出一只狗头人。狗头人会依附在玩家背上并攻击玩家，打断玩家的施法技能，向人群丢炸弹。

被狗头人依附的玩家被杀死后，狗头人会爬回戈莫克身上。戈莫克一共有5只狗头人，他每丢一次狗头人会永久提升15%的物理伤害。

第一时间杀死狗头人，他们对治疗和法系来说是个大麻烦。

背上有狗头人的玩家会有一个名为“Snobolled!”的Debuff。

极地狗头人奴仆

血量808860（普通539240），此即上文中提到得狗头人。当他在玩家背上时只能点杀，AoE技能无法攻击到他们。

困难模式下，他们对布衣的伤害在2500~3000左右。

极地狗头人奴仆的技能

猛烈打击（Batter）：猛击目标，造成75%武器伤害，并打断施法5秒。

在玩家背上的狗头人会对玩家和他近战范围内的其他人使用这技能，如果没有专注光环精通，你基本上是

无法施放读条法术的。

裂颅（Head Crack）：晕阙目标2秒。30秒冷却时间，狗头人一般在附上玩家后立即使用该技能。

燃烧弹（Fire Bomb）：对目标及其周围8码的所有目标造成4813~6187点火焰伤害，并留下一团火焰区域。站在火焰区域中会承受每秒7800~8200点火焰伤害，并迭加一个持续20秒的火焰Debuff，Debuff每2秒造成2000/层的火焰伤害。

Tips：对有漂浮术的目标，燃烧弹只会造成初始伤害，不会留下火焰区域。

因此可以让牧师给全体远程加上漂浮术，被燃烧弹攻击后补漂浮术，如果牧师足够聪明，那么可以保证全场不会存在任何的火焰区域。

2.战斗流程

由穿刺者的描述看，你需要2只坦克轮流坦克Boss。

在困难模式下，由于穿刺持续45秒，而戈莫克大约9~11秒使用一次穿刺，也就是说2位坦克的话每名坦克至少会迭加4层穿刺。

我们采用4层换T的战术：坦克1坦克Boss，在Boss施放第四个穿刺后，坦克2嘲讽。坦克2在Boss施放第四个穿刺后，坦克1嘲讽，这里需要注意，此时Boss身上一般已经有了2层的怒气高涨，普通攻击+穿刺很有可能造成超过4W的物理伤害，一个不注意坦克就会死亡。所以，坦克2在吃第三第四个穿刺的时候需要开启一定的自保技能。



在坦克1重新接手Boss后，骑士给坦克2保护祝福，解掉坦克2身上的穿刺Debuff，坦克1接下来将坦克Boss到死。开荒阶段一般需要再吃3~4次穿刺，这3次穿刺需要技能覆盖（此时戈莫克的怒气高涨一般会有4层了），安排牧师的守护圣灵/痛苦压制是合理且必要的。

对于团队来说，所有远程治疗需要离开Boss20码左右并分散站位，避免被惊恐践踏攻击到，团队治疗每20秒关注下惊恐践踏对近战造成的伤害以及被狗头人附身的队员生命即可，其他时间所有治疗（包括团队治疗）都应该用力治疗两个坦克。





如果漂浮术的使用恰当，场面应当不存在火。当然，如果身上没有漂浮术，那么被燃烧弹攻击后需要第一时间离开当前区域，否则身上的火焰Debuff很可能要了你的命。

这场战斗中，所有远程的击杀优先级应当是：狗头人→Boss。由于狗头人打断施法的特性，在MT治疗被狗头人附身时，可考虑开启光环精通以防止可能的坦克死亡。

在击败戈莫克后，两条北地大虫子会出现。

四、酸喉/惧鳞

习惯上我们称呼酸喉为毒虫，称呼惧鳞为火虫。

1.Boss及技能

酸喉Acidmaw

血量6693600（普通5020200），戈莫克死后，惧鳞会进场，同时酸喉会从地下钻出来，露一半在地面，起始位置是左边。

大约45~50秒后两只虫子都会钻地，当再次上来后，酸喉会将全身暴露在地面上，并开始移动，而惧鳞则只有一半在地面上。45~50秒后他们会再次钻地，下次上来时惧鳞全身在地面，酸喉则是半身在地面，如此循环。

半身状态下（不可移动状态，无普通物理攻击）

酸液喷射（Acid Spit）：对一名敌人造成10175~11825点自然伤害，1.1S施法。这是半身状态的酸喉的普通攻击。

麻痹喷雾（Paralytic Spray）：1.1秒施法，对一个随机敌对目标及其周围10码内的所有敌对目标造成12950~15050点自然伤害，并使他们获得麻痹剧毒（paralytic toxin）的Debuff。

横扫（Sweep）：1.5秒施法，对周围15码内的所有目标造成10175~11825点物理伤害并打退他们。

全身状态下（可移动状态，有普通物理攻击）

酸液喷洒（Acidic Spew）：对施法者前方锥形区域内的所有敌人造成每0.25秒共4625~5375点自然伤害。持续2.5秒。

麻痹撕咬（Paralytic Bite）：对目标敌人造成18500~21500点自然伤害并使其获得麻痹剧毒（paralytic toxin）的Debuff。

泥浆池（Slime Pool）：在身后留下一个泥浆池，泥浆池会慢慢扩散，持续1分钟。任何位于泥浆池中的玩家会受到每秒4000的自然伤害。泥浆池的释放外形与扩散类似naxx格洛布鲁斯的毒圈。

麻痹剧毒（paralytic toxin）：施放麻痹剧毒，每2秒承受逐渐增加的自然伤害（起始为5000/2秒），并降低移动速度（每秒10%）。当完全麻痹后，将无法动弹。持续1分钟。燃烧胆汁可以中和麻痹剧毒。

狂暴（Enrage）：惧鳞死后，酸喉会狂暴，提升所有伤害50%。

惧鳞Dreadscale

血量6693600（普通5020200）。

半身状态下（不可移动状态，无普通物理攻击）——

吐火（Fire Spit）：对一名敌人造成10175~11825点火焰伤害，1.1秒施法。这是半身状态的惧鳞的普通攻击。

燃烧喷雾（Burning Spray）：1.1秒施法，对一个随机敌对目标及其周围10码内的所有敌对目标造成12950~15050点火焰伤害，并使他们获得燃烧胆汁（burning bile）的Debuff。

横扫（Sweep）：1.5S施法，对周围15码内的所有目标造成10175~11825点物理伤害并打退他们。

全身状态下（可移动状态，有普通物理攻击）

熔火喷洒：对施法者前方锥形区域内的所有敌人造成每0.25秒 4625~5375点火焰伤害。持续2.5秒。

燃烧撕咬（Burning Bite）：对目标敌人造成18500~21500点火焰伤害并使其获得燃烧胆汁（burning bile）的Debuff。

泥浆池（Slime Pool）：在身后留下一个泥浆池，泥浆池会慢慢扩散，持续1分钟。任何位于泥浆池中的玩家会受到每秒4000的自然伤害。泥浆池的释放外形与扩散类似naxx格洛布鲁斯的毒圈。

燃烧胆汁（Burning Bile）：施放燃烧胆汁，每2秒使目标及其周围10码范围内的所有人受到8325~9675点火焰伤害，持续20秒。受到燃烧胆汁伤害的目标可以移除麻痹剧毒的效果。

狂暴（Enrage）：酸喉死后，惧鳞会狂暴，提升所有伤害50%。

2.战斗流程

在戈莫克死后，门会再次打开，惧鳞开始进场。此时，利用进场的时间将戈莫克阶段遗留下的狗头人处理干净，等待战斗的开始。

第一次下地前：

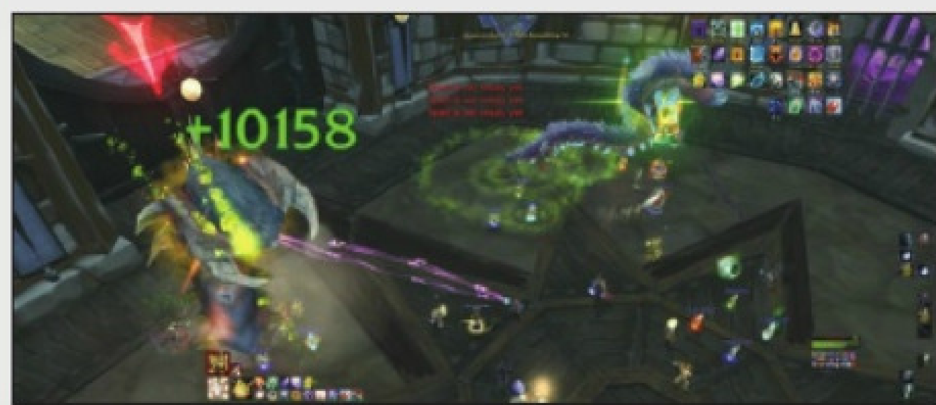


惧鳞会移动到右边的位置，戈莫克阶段的2个坦克负责坦克身体都在地面的虫子，在第一次下地前，是坦克惧鳞。

由于惧鳞会使用燃烧撕咬攻击当前坦克，所以当坦克1获得了燃烧胆汁的Debuff后，坦克2嘲讽惧鳞。此时，坦克1带着燃烧胆汁的Debuff去找团队中中了麻痹剧毒的队员。

由于可移动的虫子拥有正面锥形范围的AoE，所以坦克需要注意，必须将他们面朝墙壁坦克，切不可对着人群（AoE的距离为55码）。

身体都在地面的虫子会在身下施放泥浆池，坦克注意绕墙壁移动即可，过程类似naxx的格洛布鲁斯。



根据此战术，中麻痹剧毒的队员不必移动，继续攻击当前目标即可，等待坦克来解除麻痹剧毒的Debuff。

另一方面，安排一位远程（通常我们让术士担任这个工作）坦克一半身体在地面的虫子，它只会使用1.1秒施法的普通远程攻击并且不会移动，所以远程能够坦克。

此时，团队注意保持距离，火虫（惧鳞）的燃烧胆汁是带有AoE效果的。

DPS的分配上，由于一半身体在地面的虫子的横扫技能会把周围的人击飞，所以近战只攻击身体都在地面的虫子，而远程则对付一半身体在地面的虫子。

第一次下地—第二次下地：

在开场45秒后，两条虫子会钻地，再次上来后他们会互换角色，火虫一半身体在地面的虫子，毒虫（酸喉）则成为身体都在地面的虫子，近战坦克拉住毒虫，之前安排的术士则拉住火虫。此时开嗜血/英勇，全团（近战/远程）全部攻击毒虫，争取在接下来的45~50秒内干掉毒虫。





第二次下地：

在第一次上地后45~50秒，两只虫子会再次钻地，如果DPS正常的话，在刚才的嗜血阶段，毒虫应该仅剩下不多的血量。



在第二次上地后，火虫成为身体都在地面的虫子，此时和第一次下地前一样，由2位坦克轮流拉火虫，中燃烧胆汁的坦克负责去解除麻痹剧毒，术士则坦克毒虫。近战攻击火虫，远程攻击毒虫。此阶段毒虫应当被杀死。火虫会狂暴。

狂暴后，两位坦克需要用免伤技能覆盖，事实上，狂暴后的伤害并不恐怖，在没有了毒虫干扰后并不困难。之后的过程仅仅是分散站位，攻击火虫，如果DPS不够，可能还会让火虫下地一次。

五、冰嚎

KILL OR BE KILLED.

冰嚎

血量18128500（普通13247500），在上个阶段的虫子死后冰嚎会从门后步入场中，坦克需要立即接手。

1.Boss及技能

凶猛头击（Ferocious Butt）：对目标施展凶猛的头部撞击，造成83650~96350点物理伤害，并使之昏迷3秒。

旋风（Whirl）：旋风般攻击周围15码内所有敌人，对他们造成12950~15050点物理伤害，并将他们击退。

寒地之息（Arctic Breath）：冰冻之息冻结施法者面前锥形范围内的目标，在5秒内造成30000点冰霜伤害。

强烈撞击（Massive Crash）：跃向空中并带着强大的压迫力击向地面，对所有敌人造成16188~18812点物理伤害，使其昏迷并击退。

战斗开始后，每过1分钟，冰嚎会跃到场地正中施放（施法时间1秒）此技能，将团队成员以场地中心为圆心震到四周的墙壁上。

之后，所有团队成员会沉默7秒,冰嚎在这7秒内会选定一个玩家（它会面向选定的目标看一眼，同时会有醒目的团队报警），昏迷结束后，冰嚎会跃到选定目标另一侧的墙边，向着选定目标冲锋。任何人都不能站在冰嚎的冲锋路线上，否则会被秒杀（践踏，践踏12码范围内的敌人，造成50000点物理伤害）。

践踏（Trample）：践踏12码范围内的敌人，造成50000点物理伤害。在冰嚎冲锋时被撞到的玩家会使冰嚎触发此技能并获得泡沫之怒。

泡沫之怒（Frothing Rage）：近战伤害与攻击速度提高100%。该技能可被猎人的宁神射击与盗贼的毒药解除。

惊恐晕眩：因强烈的撞击而陷入昏迷，无法行动并且受到的伤害提高100%，持续15秒。

如果冰嚎在冲锋时没有撞到任何人，那么它会一头撞到墙上，并昏迷15秒，在此期间对冰嚎的伤害提升100%。这也是不能被冰嚎撞到的原因之一，如果被撞到，那么就会损失这15秒无干扰且200%伤害的时间。

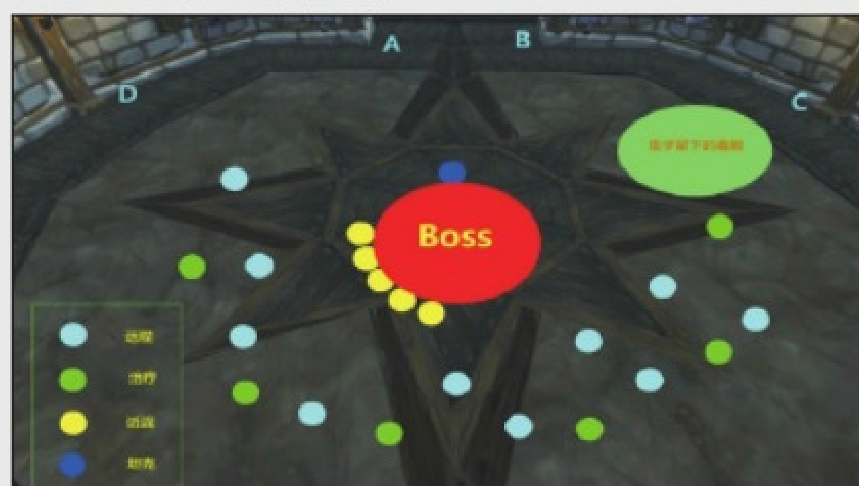
2.战斗流程



冰嚎的战斗并不复杂，但需要全体团员集中注意力。

冰嚎出场后，MT将冰嚎拉到场地正中央，所有团员分散站位（尤其是治疗），远程必须离开Boss15码防止被旋风。而近战需要注意站位，防止被旋风打进双虫阶段遗留的毒圈里。

如下图所示。



战斗开始后每60秒，冰嚎会跳到场地中央，使用强烈撞击，在此前，每个人都必须注意，自己和冰嚎的连线所对应的墙壁不是凹陷处，这是为了避免被撞进A、B、C、D这些点，导致无法第一时间躲避冲锋。







在昏迷的7秒内冰嚎会盯一名团员，昏迷结束从另一边开始向着此人冲锋，被盯得玩家和其附近的玩家都必须第一时间离开冰嚎的冲锋路线，如图所示。

当躲避了冲锋后，冰嚎陷入15秒的昏迷状态，治疗将全团血加满，DPS开技能轰击冰嚎。重复此过程，直到冰嚎死亡。

只要全团无人被冲锋到，保证每一次的昏迷都被利用，那么对于满员进冰嚎阶段的团队来说，DPS并不是问题。

Tips：准备好迅捷药水是必要的。

3.治疗要点

MT治疗：本场战斗的治疗压力不小，所有的治疗都是MT治疗。

团队治疗：只有冰嚎释放寒地之息时需要关注，这是上面站位图中将治疗分开的原因。

寒地之息在5秒内一共造成3W点伤害，130冰抗减免后仍然有平均2.4W的总承受伤害，而处于寒地之息下的团员将受到昏迷状态的影响，所以需要没有受到寒地之息影响的治疗给予治疗。

贾拉克瑟斯领主

一、概述

在战胜了北地兽群后，搞笑的侏儒大法师会召唤出一只恶魔领主，不过似乎恶魔领主并不听从大法师的命令，于是小侏儒就……

好吧不扯那么多废话了，这是整个十字军副本最简单的Boss，流程非常公式化，只要每个人都知道自己该干什么，那么你们可以在几次尝试内就干掉他。



二、贾拉克瑟斯领主

贾拉克瑟斯领主

血量26495500（普通20220250）。

1.Boss及技能

魔化火球（Fel Fireball）：造成34125~35875点火焰伤害，并附带一个持续5秒每秒造成10725~11275点火焰伤害的DOT。2秒施法时间，可打断。

魔化闪电（Fel Lightning）：向一名敌人发出一道军团闪电并跳跃攻击其周围的敌人，军团闪电可最多攻击5个敌人。造成11700~12300点火焰伤害。该技能拥有10秒的冷却时间，但CD到了不一定施放，一般12~20秒施放一次。





焚化血肉（Mistress of Paincinerate

Flesh）：将你的血肉燃烧殆尽!下一次受到的治疗效果将被吸收85000点，并且在12秒内造成的伤害降低50%。若焚化血肉未在持续时间结束前被移除，将会造成燃烧炼狱的效果。该技能大约每23~28秒施放一次。

燃烧炼狱（Burning Inferno）：燃烧炼狱对所有友方目标每1秒造成7800 ~ 8200点火焰伤害，持续5秒。如果焚化血肉不在12秒内被移除就会触发此效果，这是焚化血肉必须得到治疗的原因之一。

军团烈焰（Legion Flame） 军团烈焰每1秒造成6338~6662点火焰伤害，同时你每1秒也会引发军团火焰，持续6秒。在获得这个Debuff后，玩家必须立即移动，每一秒都会在移动前的地面上留下一团军团火焰，站在火里会受到额外的火焰伤害。该技能大约每30~40秒会施放一次。

虚空威能（Nether Power）：虚空的威能使造成的魔法伤害提高20%，持续30秒。该技能为贾拉克瑟斯领主给自身的一个Buff，初始时10层，即提升200%伤害。驱散也好魔法偷取也好，该Buff必须被立即移除，否则紧接着的魔化闪电很有可能造成团队减员。该技能大约40~45秒使用一次。

炼狱爆发（Infernal Eruption）：贾拉克瑟斯领主召唤一座炼狱火山，不断喷出炼狱火。该技能将和虚空传送门轮流使用。

注：普通模式下只会刷新3个地狱火，困难模式下火山成为一个可攻击的目标，不摧毁的话，会源源不断地喷出地狱火。

虚空传送门（Nether Portal）：贾拉克瑟斯领主开启一座通往虚空之界的传送门，对传送门10码范围内的目标造成10725~11275点暗影伤害。

传送门内将不断刷新痛苦仕女（Mistress of Pain），该技能将和炼狱爆发轮流使用。

注：普通模式下只会刷新1个痛苦仕女，困难模式下传送门成为一个可攻击的目标，不将其摧毁的话，门内会源源不断的刷新痛苦仕女。

虚空传送门（Nether Portal）

血量806400。





困难模式下，如果门不被摧毁，那么门内会源源不断的出现痛苦仕女，对开荒团队来说一个门出来2个仕女就意味着灭团。

痛苦仕女Mistress of Pain

血量943670

痛苦仕女有以下技能

女妖斩击（Shivan Slash）：穿透护甲的回旋式攻击，造成75%武器伤害。

旋转痛苦尖刺（Spinning Pain Spike）：对目标造成相当于其生命力上限一定比例的物理伤害。通常会对目标造成80%最大生命值的伤害，需要牧师给盾。

女妖施放这个技能时会给目标上一个同名的Debuff，治疗有足够的反应时间给目标加上盾。

仕女之吻（Mistress' Kiss）：仕女之吻分散你的注意力，造成13650 ~ 14350点暗影伤害并且中断你的施法8秒。

该技能只会在困难模式下施放。女妖会给一些团队成员此Debuff，这些玩家的任何施法技能都会导致反制效果。对于各施法职业来说，身上有此Debuff后，使用一个非当前主要使用的类型法术来“骗”取反制即可。

以下为治疗职业的应对方法：

骑士：N/A（读条后立即ESC有一定几率取消此Debuff且不受反制）

牧师：心灵震爆

萨满：熔岩爆发

德鲁伊：星火术。

炼狱火Felflame Infernal

血量310063（普通模式215696），血量不多，但会自焚技能，近战处理时务必注意。



炼狱火有如下技能

魔化炼狱（Fel Inferno）：对以自身为圆心半径13码范围内的敌人造成周期性的火焰伤害，持续6秒，这是一个引导法术。即自焚。每秒造成5000点火焰伤害（普通模式为2500点）。

魔化焦痕（Fel Streak）：冲锋一个目标，对路径上的所有目标造成11700~12300点火焰伤害。

三、团队配置

坦克：2名，一个坦克Boss,一个坦克刷新的痛苦仕女和地狱火

治疗：6名

DPS：17名

四、战斗时间轴

五、战斗流程

Boss被激活后，坦克将其坦克在地图正中央，团队分散站位，如图所示，Boss的魔化火球需要安排1名近战协助MT打断。

站位原则为，所有治疗都能加到场地中的任何一个人，这是为焚化血肉作的准备。

开战后不久Boss会给团队成员施放军团烈焰，中此Debuff的团员需要向墙边移动，将火焰在脚下放开后返回原来的位置，保证自己在中焚化血肉的时候处于治疗的治疗范围内。对于暗牧来说，可以选择直接消散，将火焰固定在脚下。

Boss会给自己施放虚空威能，团队里的法师需要第一时间偷取。

当领主施放焚化血肉时，所有治疗对着中焚化血肉的队员治疗，这是本场战斗最重要的部分。

战斗开始后20秒，领主会召唤出一个虚空传送门，此时，所有DPS攻击传送门，务必在第二个痛苦仕女出现前摧毁传送门。

2T将痛苦仕女坦克住后拉至近战范围（即场地中央），远程DPS在攻击Boss的同时帮助处理女妖。


虚空传送门
领主将在0：20，2:20,4:20召唤它


从门中涌现的痛苦仕女

战斗进行到1分20秒时，领主会召唤出一座火山，此时全体DPS转集火火山，如果DPS及时击杀了火山，那么应当只会有3~4个地狱火。


开战后1：20，3：20，领主会召唤一座火山

所有人员此时需要注意地狱火的自焚，远离自焚的地狱火！在此阶段所有人都必须注意自保。


地狱火阶段近战注意自保

在战斗进行到2分10秒时，开英勇/嗜血，以应对2分20秒的虚空传送门。需要明确的是，地狱火多刷新一个是可以被容忍的，但痛苦仕女多刷新一个是不可容忍的。务必需要在刷新第二个痛苦仕女前摧毁传送门。考虑到战斗进行到2分钟可能的减员，此时开嗜血是合适的。

3分20秒会刷新第二次火山，转集火击杀之。

如果DPS足够的话，一般是不会打到4分20秒的，如果战斗进行到了4分20秒，那么DPS注意开启所有的大技能击杀传送门。

六、注意点

痛苦仕女：虚空传送门阶段刷新的痛苦之女有2个需要注意的技能。旋转痛苦尖刺对于血量不满的队员来说就是必杀，需要牧师第一时间给盾，将两个牧师安排在对角的位置，保证他们能够给全场任何一个位置的人员加盾是必要且合理的。

而对于女妖之吻，在技能介绍里指出了相关治疗职业的解决办法，只需要治疗职业注意留意此技能即可。

地狱火：对于地狱火来说，最大的减员可能即是，近战在处理地狱火时，附近的地狱火飞了过来并开始自焚，而近战没有及时离开，从而被地狱火的自焚加Boss的军团闪电杀死。

阵营勇士

一、概述

这场一场竞技场规则的战斗，所有的NPC都不能嘲讽，同类型控场技能作用时间会递减，并且施放三次之后会免疫此类控制10秒。

NPC都带着一个2分钟CD的部落徽记。

即使是PVP规则，NPC还是骷髅等级的，需要的命中跟一般Boss相同。

一共有10名NPC，3个治疗NPC，3~4个远逞NPC，3~4个近战NPC。

位置分布：



二、Boss简介

治疗NPC

萨满（恢复），314万，会施放回春、生命之花等瞬发治疗以及滋补术和愈合等吟唱治疗，血量低时会放树皮术。

部落

夏巴德

联盟

瑟瑞克加尔

德鲁伊（树型态），314万，会对集火目标施放大地盾，并且施放激流、次级治疗波等治疗法术，还会插各类图腾辅助战斗。

部落

梅拉朵·谷行者

联盟

艾琳·雾蹄

圣骑士（神圣），314万，会使用神圣震击、圣光闪现、圣光术等治疗法术，血量低时会施放无敌。

部落

维兰娜

联盟

黎安卓·唤日

牧师（戒律），258万，会施放忏悟、快速治疗、恢复等治疗法术、并且施放群体恐惧。

部落

安萨·修炉匠

联盟

严厉的凯普司

远程NPC

牧师（戒律），314万，会使用星火、月火、虫群、精灵火等伤害型法术，也会吟唱根须缠绕和飓风术来限制我方的行动，由于无法使用变型术控场，通常是会被放空的NPC，他的飓风术不能驱散，常会扰乱我方节奏。

部落

卡薇娜·林地之歌

联盟

碧拉娜·风暴之蹄

猎人，314万，会使用爆炸射击、瞄准射击、稳固射击、毒蛇钉刺等伤害型技能，也会用翼龙钉刺、冰霜陷阱等控制型技能，并且使用跳脱拉开距离。

猎人转换集火目标快而且伤害高，只能尽量限制他的行动避免造成过多伤害，负责控制猎人者要特别注意他的攻击目标是

否处于危险状态。

部落

猎人爱莉希雅・月巡者+宠物：睿卡

联盟

赫拉德・月巡者+宠物：月夜猛虎

法师（奥），258万，会使用秘法冲击、秘法弹幕、寒冰剑等伤害法术，以及变形术、魔法反制、冰霜新星，扰乱我方节奏，被集火时会施放冰箱。此NPC的控制都是可驱散型法术，变型术的驱散和群体驱散冰霜新星要实时，还有注意我方治疗是否被反制，其他治疗要给予适时支持。

部落

诺佐・啸棍

联盟

金赛尔・凋掷

暗牧，314万，会使用痛、吸血之触、精神鞭笞等伤害型法术，并且施放群体恐惧，被集火时会施放影散。暗牧的存在主要是DOT伤害，与其他NPC比较起来对团队的威胁不大，属于比较次要的控制。

部落

布芮娜・夜坠

联盟

薇薇安・黑语



术士（痛苦），258万，除了施放灼热之痛和恐惧术外，痛苦动荡是让牧师和骑士头痛的技能，若驱散了会带有四秒的沉默，不过此沉默也是可以再被驱散的，此外还要特别注意他的地狱烈焰，也就是自焚，常会对进战职业造成大范围的伤害，除了注意此技能外，也可安排萨满或DK焦点打断。

地狱犬是相当麻烦的宠物，可以恐惧放逐，骑士的驱邪有恐惧效果，他的沉默带有反制效果，治疗被反制时其他治疗必须给予支持。

部落

瑟芮莎・厉溅+地狱犬

联盟

哈克佐格+地狱犬

近战NPC

死亡骑士，314万，会施放冰炼、疾病、死亡之握等，一个有特化过天赋的DK很容易能把此NPC控制好。

部落

提瑞斯・暮刃

联盟

高葛林・影斩

盗贼，314万，盗贼攻击相当高，而且有暗影斗篷和暗影闪现的技能，建议可以用物理性的控制职业去控制他，例如战士和德鲁伊。

部落

艾芮丝・影步

联盟

马兹迪娜

战士，314万，战士在剑刃风暴时是免疫控制的，另外会拦截集火目标，建议由防战或DK负责控制。

部落

修库尔

联盟

纳霍克・破钢者

萨满（增强），314万，会使用风暴打击等技能，还会打断施法，负责控制者最好要有余力能拆除他的图腾。

部落

夏巴德

联盟

伯洛连・顽角

圣骑士（惩戒），314万，比较麻烦的是自由行动祝福，建议由防战或者是法师和术士的控场炼来控制，战士可以盾猛消除Buff，法师能偷取骑士的自由行动。

部落

维兰娜

联盟

玛力萨・亮刃

三、攻略过程

开场：

盗贼可以先闷棍，由DK用死亡之握把优先目标拉过来人群集火，这时冰法使用水元素去冰霜新星，这样有大部分的NPC尤其是近战会在开场就使用掉部落徽记，看了大部分NPC破冰后再来战士破胆，这样开场可以争取约十秒不需要控场的时间，开始嗜血术RUSH第一个目标，以利大家看清楚场面情况，争取更快速的击杀第一个目标。

我方对近战的控制：

防战：保持控制的职业断筋，适当时机给予缴械，被拉远距离或要接触到被集火队友时可以用拦截和冲击波，适合控制盗贼和战士。

野德：除了飓风术和根须缠绕，还有野性冲锋和晕击，有多种控制技能，几乎可以完控所有的近战职业。





死亡骑士：冰炼，死亡之握，食尸鬼的晕，适合控制死亡骑士和战士。





控制链：

法师配合德鲁伊树&枭兽或术士可以做出一个较完美的控制链，去主控一个近战加副控一个远程，或者控制两个远程，法师使用变型术控制近战，术士恐惧德鲁伊飓风远程，变型术免疫之后换术士恐惧接手，或者是德鲁伊吹绑。远程免疫羊之后再互换控场对象。风险是有可能负责控制的人员被集火，法师把冰霜新星留在这个时候，争取控场支持和治疗反应时间。

治疗控制：

术士控制树形态德鲁伊是很有优势的，放逐加上恐惧，中间的空档用狗的反制和死亡缠绕去打断他的施法，如果被集火又要兼顾控场的情况，虽然



有传送法阵，仍很容易发生危险，最好给他萨满的大地盾或骑士的圣光信标。





骑士萨满牧师这类吟唱型治疗，必须分配专门打断职业，圣骑士建议由盗贼或是防战负责断法，萨满和牧师一样可由贼和防战负责或者可由元素萨满焦点来断法，这样就可以多个职业集火。如果不是贼负责断法，那必须保持该职业的语言诅咒。

简单的焦点打断宏：／cast ［target=focus］ 断法技能

进攻驱散：

HOT和萨满的大地盾，都是要第一时间驱散的技能，由于NPC的治疗量都非常大，驱散HOT显得更加重要，建议分配两个来做这个工作，增强萨满元素萨满和暗牧都很适合，且不会影响太多的输出。

在集火圣骑士和法师的时候特别要注意他的无敌和冰箱，戒律牧师可点出减少一秒群体驱散施法的天赋。





击杀顺序：

正常都是选择先杀两个治疗，比较四个治疗职业，萨德牧圣，牧师的血是最少，且没有特殊的保命技能，适合优先击杀；萨满由于战栗图腾会影响术士恐惧的控场，建议在术士主控德鲁伊而恢复萨满又存在的情况，优先击杀恢复萨满；优先击杀两个治疗职业之后，可以先选择对大家威胁性大的非治疗NPC。

萨＞牧＞德

萨＞圣＞德

牧＞萨＞圣

牧＞圣＞德

近战里适合优先击杀的职业，盗贼和萨满，盗贼机动性强伤害高，萨满的战栗图腾会影响术士恐惧术，地灵之力会免疫减速技能，这两个职业建议优先击杀，尽量选择让野性德鲁伊控制优先击杀的近战，开始击杀该目标后可以支持其他近战职业的控制。



远程里适合优先击杀的职业，猎人和术士。

猎人转目标快速，在配合其他NPC进行集火的时候造成的伤害很迅速实时，而且还有瞄准射击，威胁性极大，适合及早杀掉。

在有暗牧的情况下，术士的痛苦动荡会使人不敢解魔法，配合暗牧的DOT和其他输出NPC的集火，很容易就造成减员，自焚也是很困扰近战的技能，所以在同时有暗牧和术士的情况下，建议优先击杀术士。



如果有四个近战，一定要先把盗贼或萨满杀掉，否则场面会很危险，3近战则建议先杀猎人或术士。

4个近战　贼＞猎＞术＞萨

3个近战　猎＞术＞贼＞萨

自保：

近战头上都要有明显的标记，容易被击杀的职业平时尽量远离，不要等到被集火才做出反应，这样往往会来不及被秒杀。

支援被集火队友的技能：

元素萨满的群体缠绕，雷霆风暴

法师的冰霜新星

鸟德的台风

牧师的群恐

战士的破胆

冰DK群体冰墓



上述职业多留意场上情况，适时化解队友危机。

丢给被集火目标的保命技能：

圣骑士的保护祝福、神性牺牲或牺牲圣御+圣佑术或无敌、圣疗术



戒律牧师的痛苦压制

神圣牧师的守护圣灵和身心合一加速盾

这些都是能瞬间解救队友的关键技能，刚开局不要省这些技能，该放就放掉。

骑士的制裁之槌和猎人的瞄准射



击通常是配合其他NPC集火的信号弹，治疗者要特别注意制裁之槌和瞄准射击的Debuff，以实时给予救命的技能。

部落徽记：

控制职业一定要戴上部落徽记，贼的致盲是无法驱散的，或者是控制时可能距离大部队太远，队友无法帮忙驱散，这时候徽记就很重要了，失控的近战NPC很容易瞬间造成减员。

结论：

战斗的时间会维持很久，通常会在十分钟以上，但是关键时间是在开场的三分钟，在对方NPC死了一半而我方没有太多减员的情况，这个Boss就可以说是过了，所以开场后的三分钟就决定这场战斗的胜负。

华尔其双子

一、概述

华尔其双子是十字军试炼的4号Boss，见识过这个Boss战斗的流程后，不难把它和某个设计游戏联系起来，换白色吃白球躲黑球，换黑色吃黑球躲白球，也许这个Boss是整个十字军试炼最有趣的Boss。


华尔其双子

二、Boss及技能

华尔其双子

血量：2个Boss共享39046000点生命值。

场上的门所给与的印记以及有益的Buff

黑暗精华/光明精华：吸收黑暗能量，对光明目标造成的伤害提升，对黑暗目标造成的伤害降低。

右击场面上的4个门可获得对应的精华。精华会给与你与此对应的属性，当你是黑暗属性时，你对光明目标造成的伤害将得到大幅提升，对黑暗目标造成的伤害则会降低，同时，任何的黑暗伤害都会被吸收并叠加名为“威能提升”的Buff。当你是光明属性时则正好相反。在连续吸收同属性的小球伤害后你会获得加速Buff速度澎湃，提升70%的移动速度。

威能提升：可叠加100层，当叠加到100层后获得“强力黑暗/强力光明”的Buff。

强力黑暗/强力光明：对光明/黑暗目标造成的伤害提升100%，持续15S，并恢复最大魔法值的20%。

非团队技能

双子尖刺：下一次攻击造成125%武器伤害，并附加持续15秒可叠加10层的增加20%承受伤害的Debuff，冷却时间20秒。

双子对各自坦克的额外伤害技能，针对1个坦克拉2个Boss的技能。

光明之盾/黑暗之盾：特殊技能。吸收120W伤害，盾存在期间无法被打断施法。持续15秒。

当一个Boss施放盾的时候，另一个Boss会获得双子威能的效果。

双子威能：使双子的物理伤害提升20%同时使双子能够双持攻击，并且每次命中目标会叠加一个名为“华尔其迅捷”的Buff。

华尔其迅捷：提升双子的攻击速度10%，可最多叠加100层，持续15秒。

这意味着在一个Boss施放盾的时候，另一个Boss对坦克的近战攻击会大幅提高。同时，施放盾的Boss会立即施放双子契印，需要团队立即打破盾然后打断双子契印。

双子契印：使双子恢复50%的生命值。

光明漩涡/黑暗漩涡：特殊技能。每秒造成15600~16400点火焰/暗影伤害，持续5秒，这是一个8秒施法（不可打断）的法术，施法完毕后双子开始引导一个持续5秒的AoE效果，可以通过换对应颜色的属性来避免此技能带来的伤害。

此4个技能（光明之盾/黑暗之盾/光明漩涡/黑暗漩涡）都属于本场战斗的特殊技能，可看成一组技能（一个循环），战斗开始后45秒，2个Boss的其中一个会选择4个技能中的一个施放，施放后该技能在该循环内不会再出现，45秒后2个Boss会从剩下的3个技能中选取一个施放，如此4次后，2个Boss轮流施放完了这4个技能，此时，4个技能的冷却时间被重置，进入新的循环。在下个循环中，2个Boss仍然会从4个技能中随机选取一个施放。

对团队技能

黑暗涌动/光明涌动：每2秒对异色目标造成4500点暗影/火焰伤害，一直存在的全场伤害，白天使的是光明涌动，黑天使的是黑暗涌动，这两个分别对黑色/白色目标。造成每2秒4500点的火焰/暗影伤害，可以被抗性减免，130抗性+人物10%减伤下平均2秒3200，全团压力为每秒4W，即需要每秒4W的全团治疗技能。

暗影之触/光明之触：每2秒造成5850~6150的暗影/火焰伤害，持续20秒，每45秒对随机2个目标施放，战斗开始后15秒，两个Boss会分别使用对应颜色的此技能，随机给2个目标此Debuff（一共4个Debuff，2黑2白），当受到此Debuff的队员转换到与Debuff相同的颜色时，他身上的Debuff会消失。

绽放黑暗/绽放光明：对周围6码内的所有目标造成14625~15375的暗影/火焰伤害，由场上漂浮的球体触碰到玩家后触发。

开场后不久场上会出现黑色和白色的小球，触碰到这些小球后即会触发这个AoE爆炸效果。

球的运行规律：遇到墙壁后反弹，除非撞到玩家，否则一直存在。

三、推荐的团队配置及团队构成

坦克：2名，一位拉白色的Boss，一位拉黑色的Boss。

治疗：5~7名，其中2名看坦克的治疗，3~5名看全团的治疗。

DPS：14~18名。

守门员：4人，可由治疗/DPS兼职。但必须是电脑

不卡，思维清晰，拥有一定STG游戏基础的人员。

战胜困难模式的此Boss，至少需要团队平均226~245的装备等级。

四、战斗流程

这场战斗的流程并不复杂。

开战前除指定的4位守门员以及负责拉白色Boss的坦克点黑门变成黑色属性外，其他所有团队成员点白门。



开战后，大部队移动到L1黑门附近攻击黑色Boss，如图。

大部队的所有人尽量站成一个点，这样可以保证与大部队同色的球可以炸到大部队的大部分人，以便于叠加威能提升的Buff。

4位守门员，以大部队为中心，按照下图中标示的防御区域，把出现的所有黑球全部吃掉。

在开战后45秒的时候Boss会施放第一个特殊技能（光明之盾/黑暗之盾/光明旋涡/黑暗旋涡），此时大部队为白色，那么如果施放的技能是黑暗之盾则大部队不必换色，继续攻击黑色Boss；如果此时是光明旋涡，大部队不动，外场的守门员全部点白门切换属性，在AoE结束后换回黑色；如果此时的技能是光明之盾，则大部队需要立即点身后的门，换色攻击白色Boss将盾打破并打断双子契印（治疗技能）；如果是黑暗旋涡，则大部队更换颜色为黑色，在AoE结束后，外场的守门员点白门切换为白色，吃白色球，防止白色球炸到处于黑色属性的大部队。









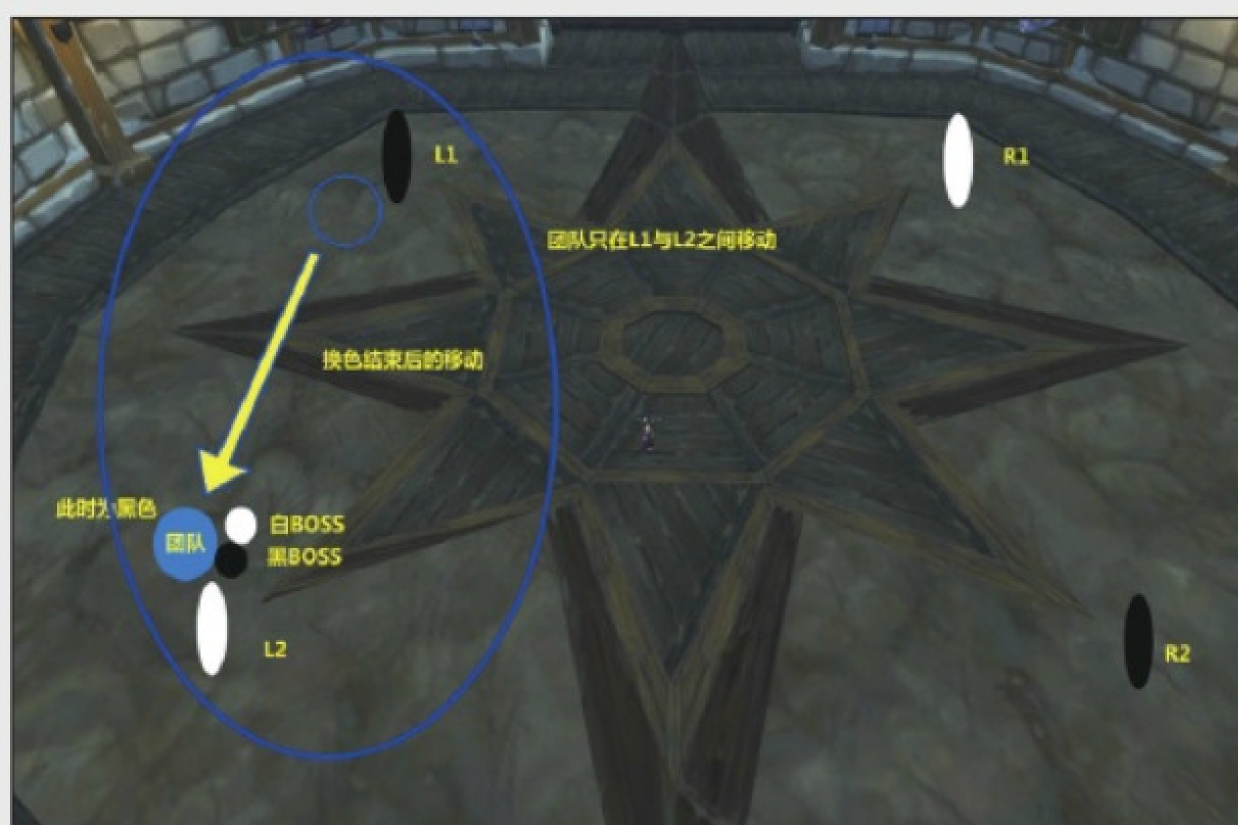
在Boss施放3个特殊技能后，剩下的1个特殊技能可以被明确的预判出来，例如，如果1~3次的特殊技能分别是光明之盾~黑暗旋涡~光明旋涡，那么剩下的那个必然是黑暗之盾，大部队可以提前换成白色准备应对最后的这个“黑盾”。

在处理特殊技能的过程中，如果需要大部队换为黑色，那么在换色应对完此次特殊技能后，全体移动到L2的白门处，如图。

反之，如果需要大部队换色为白色，那么在处理完技能后大部队移动到L1黑门处，整场战斗大部队的移动仅在L1、L2两个门之间发生，在移动之后需要注意的仍然是尽量站成一个点。

DP秒正常并不减员的话，最慢在第五次特殊技能施放前后Boss就应该死了。

（未完待续）





数据解析！直面《梦幻诛仙》开心家园

游戏最核心的就是数据。不要迷恋游戏，一切都是那浮云……直面《梦幻诛仙》的最新版本“开心家园”，哥用数据说话，靠谱儿！



等级关键数据：30、40

低于30级就不用考虑房子的事情了，赶紧去练级。30级可以在郊区建造房子，40级可以在小区建造房子。现在的地价飞涨，小区比郊区金贵。但咱也不能拿豆包不当干粮，拿郊区不当土地，能盖房子就是好地！反正游戏里进出房子都是找NPC对话。郊区虽然只能通过京城NPC“家园接引人”进入，但京城又不遥远。用传送符、旗子都可以飞回京城，再省点用回师门技能再点师门传送回京城。

按照现在《梦幻诛仙》的情况来说，三四十级的等级要求很低了。看来策划的意思是让大家都有好日子过，门槛比较低。不过有了等级还不够，还得有钞票。赶紧赚钱去！赚多少钱才够？

土地关键数据：100、∞（无穷大）

100是小区的地皮总数。一个小区由100块相等面积的正方形土地组成。按照规定，每个玩家在小区只能有1块地皮。最开始虽然房屋不多，但小区还会陆续开放，这点不用担心。不过现在小区地皮的价格在狂飙，看起来在游戏里炒地也是会出现地产大鳄的。高等级玩家和职业玩家谁手上没几个40级以上的小号？



小区土地是通过系统拍卖的方式出售给玩家的，第一个竞拍者出价不能低于10W，后面的竞拍者出价不能低于“目前最高价”，每次加价不得低于1万。现有的这些地皮怎么够抢？游戏里的玩家谁还没个10w块钱。地皮都被买了也没关系，可以从有地皮的玩家手里买，不过就是价格稍微贵点了，体验下“土地转让出售”。有地皮的玩家可以发起竞拍或者一口价出售地皮。也可以出售地契。地契就是找牌子对话选择“收回地契”，包里就有地契了，交易给买家即可。后一种方法可能会有人行骗，最好小心交易。

如果实在买不起小区里的房子，咱们可以到郊区去，现在郊区的发展不比城市差，环境还好，空气也新鲜。无穷大地皮的郊区可以建造无数的房子。郊区房子唯一的不好就是出入不方便，其他人想要进来必须房主带队。

每个玩家可以有1套小区房+1套郊区房，是拥有上限了。可以先考虑住个郊区，有条件的时候再搬小区。

房屋关键数据：3、7

3种规格，7种风水，房屋的必要数据。

有了地皮之后你还得自己盖房子才能住，不然就是空地而且还是不能露宿的空地。所以我们先来看看房子的规格和花费。选择房子很重要，房屋规模越大功能就越强，当然你要花的钱就更多。还是让数据来说话吧，看看要多少钱才能盖房子：

房屋规模	建造价格	具体描述
民宅	30W	一层住宅
洋楼	100W	两层楼的住宅，比民宅面积大
豪宅	200W	两层楼的住宅，一、二层都比洋楼面积大



梦诛的房屋风水分7个等级：风凶火异、勉强安居、良宅好地、福光隐现、福祉盈门、紫气东来、富贵福禄。风水是中国人比较迷信的东西，但在游戏里就不是迷信了，有数据可考证的。风水最好的房子能让玩家获得的收益要多。好风水的房子就像好属性的装备一样，绝对是高价。RMB玩家可以追求下，平民玩家就看人品了。

时间关键数据：30

一定要看日历！30天不上线，小区土地和房子就没了……人间方一日网络已千年，三千年不上线，后果很严重啊。虽然说会有一定的补偿金，但肯定吃亏啊。所以如果你有一段时间不能上线，就委托朋友帮忙上线露个脸吧。否则等你回来面对的是惨淡的人生。别说什么数据了，老窝都被端。

注意这些数据你就赢在起跑点了。开小区的时候赶紧把钱拿出来抢土地吧！不过友情提示大家一点，政策影响经济。如果开发组加快小区开放速度很可能地皮掉价，投资有风险啊。

《VR网球2009》PK《体育帝国》网球

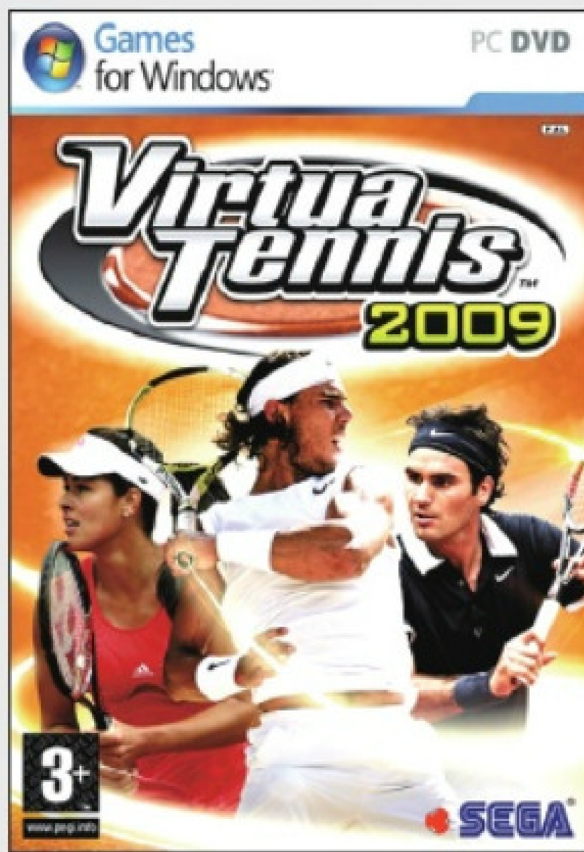
前言

2009年是网坛风起云涌的一年，费德勒涅槃重生，不但赢得了法网的大满贯，完成了自己的“四大满贯”伟业，还重返男子排名第一！女子网坛也是群雌争锋，随着斯特尔斯和海宁的回归，2010年的女子网坛必将更加风起云涌。中国网球军团在2009年也是风光无限，不管是女子单打还是双打，都取得了重大的突破，希望来年更进一步。可以说，作为曾经的贵族运动的网球已经飞入寻常百姓家，网球运动在中国方兴未艾。

而在网球游戏界，同样精彩不断，世嘉2009年5月推出了《VR网球2009》，微软的《Top Spin3》也在2008年底上市。同时，由F4和盈方体育传媒开发的欧洲体育休闲大作《体育帝国》也加入了这场网球风潮。

在这场网球游戏竞争中，谁能先拔头筹呢?





体育帝国

《体育帝国》是一款新型大型多人游戏。它将角色扮演和体育竞赛与一个创新的3D世界相结合。玩家们可以在此与全球的玩家一起玩体育。目前，《体育帝国》可以让玩家体验六个特色运动项目包括：网球、足球、滑雪、长橇、篮球和田径，今后还将持续增加新的项目。而网球作为《体育帝国》的首推项目，开发商邀请了前女子网坛排名第一的贾斯汀.海宁与欧洲顶级裁判参与了游戏的开发，让《体育帝国》的网球与众不同。

《体育帝国》是由盈方体育传媒和F4共同开发。盈方体育传媒致力于对体育的深刻了解，以及与顶级体育联盟、俱乐部和运动员的长期关系；同时F4致力于利用团队的在线游戏专业知识开发平台和虚拟世界的创造。

VR网球2009

作为世嘉旗下最著名的网球游戏，爽快与真实并重的VR系列一度被认为是最好的网球游戏之一。本作是今年世嘉的新作，这款于2009年5月发行的游戏同时登陆了各个主流游戏平台，这其中包括PS3、X360、Wii以及PC。

《VR网球2009》在游戏人物上做了相当大的变更，游戏中增加了10个新面孔，这其中包括3名网球传奇巨星和7名新人。除了游戏人物的增加外，《VR网球2009》还在游戏比赛场地上也做了相应的扩充，游戏中的比赛场地被扩充到了40个之多，这其中还包括我国的上海。

游戏画面对比

《体育帝国》作为一款网络游戏，采用了法国前军工技术开发的3D引擎，画面细腻清晰。在保障在线玩家的顺畅游戏的情况下，如此的画面已经难能可贵！《体育帝国》支持在比赛中切换视角，让玩家从不同的角度感受网球的快感。往往视角一换，就相当于换了个游戏方式。

作为目前世界上最好的网球游戏之一，《VR网球》尤其以其真实性而闻名于世，新作无疑继承了本系列一贯的风格。经过一段简单快捷的大牌球星走马看花的介绍性片头后，利索地进入游戏封面中。这种在电子轻快音乐伴奏下的爽快的片头，小编感觉已经是很久远的经历了，网球的爽快节奏、绝不啰嗦含糊、绝不拖泥带水，凭借世嘉这一片头动画很好地体验出它的运动精髓来。

音乐和音效

《体育帝国》网球一切按照真实比赛开发，比赛中你能听到真实般裁判的报分和判罚，观众的呼喊和加油，当然更少不了球员自己的声音！一切的一切，让你恍如置身于真实的赛场。

《VR网球2009》众多玩家都知道，现在的世嘉把更多精力与心思都放在街机市场上。所以，在世嘉的家用机平台作品上，我们还能依稀找到一些街机的元素特性，本作的音乐就是其中之一了。本作在游戏菜单中的电子音乐，明快轻松，却给人心血沸腾的激动，烘托气氛很不错。虽然在这写实的游戏过程中没有背景音乐，但在激烈的网前对抗中，你还能分神么?

说到本作的游戏音效，小编感觉世嘉做得非常认真细致。在游戏过程中，选手们的每一拍击球，都拥有不同程度的吆喝声来宣泄力量。重击还是轻击，吆喝声浪都体现选手的用劲程度。而且SEGA还灌录了真实选手的叫喊声，让人听到分外亲切逼真。场外的观众，也会根据场内的激烈程度而给予源源声浪叫喊与鼓掌。在拍打网球的声效中，虽然稍显枯燥，但不同场地的网球弹地声都各不相同，而且声音与画面的同步性做得非常优秀，丝毫没有提前或者延迟。从声效的种种细节表现上，小猴都感受到SEGA的那份专业细心与老练经验。

PK结果：

《VR网球2009》适合有一定专业知识的网球玩家，熟悉网球的操作和打法。本作继承了系列的一贯风格，有一些突破也有一些改变，但是随着电脑性能的发展，世嘉显然没有拿出更多的震撼的新卖点，只能算是款中规中矩的游戏。

《体育帝国》网球，在海宁的参与下，游戏用新颖的操控方式，让从未体验过网球乐趣的玩家能尝试这项魅力无穷的运动。在开发商的技术支持下，虽然达不到VR系列的高度，但是目前的画面也足够满足玩家的需求，相信随着网络的升级，今后的画面定能与单机一般无二。在开发商盈方参与下，与各大赛事组织的合作，让各项经典赛事在网上缤纷呈现。

相信，看过本文，玩家自然会根据自己的情况做出选择。

挑战机械帝王的宏图霸业
《梦想世界》"机械帝国"副本攻略

《梦想世界》中最难挑战的副本，无疑是"机械帝国"！怪物疯狂的连击，可怕的神迹，超强的中毒，以及难以想象的伤害与防御，让无数玩家谈之色变。不过随着玩家整体实力的提高，过关英雄副本已经不是梦。而相对于英雄难度，传说的伤害更加变态，防御更加高，怪物的反击、爆击更是到了一个前所未有的层次，即使是满修的队伍，在这里仍要小心翼翼。



今天笔者将带领大家向机械帝国进发，为大家讲解传说难度的机械副本打法，带领大家见识机械帝王"雷震天"的宏图霸业。

队伍最佳配置

队伍组成：队员最少要100级以上，学会2个100流派招式，而且有相对"成品"的坐骑。100招式的特色不仅是高伤害、高辅助的保证，坐骑应该学会职业特有的一些特色技能，撕裂、魔导是面对高防御、灵力怪物的最好武器，魅力四射在封印小怪时可以尽可能的扩大封印面，我佛慈悲的恢复效果是队伍安全的保证，保护可以在关键时刻减免很多伤害。还有最重要的偷袭，主怪的反击是很强的，偷袭可以避免被怪物反击，增加自己的生存能力。



第一关：血腥玛丽

这关的打法跟以前没有太大区别，仍然是先解决主怪，针对主怪弱灵巧的特点，选择合适的招式击杀。队伍如果有阴阳可以封印虎头怪，如果没有也不要紧，后发必然是普通攻击，第2回合适当选择抗普通的招式就可以减少伤害了，在这时候拳法的镇冥就有用处了，95%的抗普通几乎可以无视后发带来的伤害了。

推荐招式：撕天、血墨、天书、镇冥。

第二关：烛九幽

相对于血腥玛丽的物理连击来说，烛九幽的法术连击伤害就小了一些了，此时优先解决他身边的两个虎狼是关键。

由于老虎会使用天璇转斗、多次连击等招式，所以要先从这里下手，使用灵巧的招式，然后使用普通招式去打影狼。影狼的爆击比较高，而且还带有追击，如果宠物的生存力不高，在这里还是防御吧。

打完了2个小怪，就可以打主怪了，主怪拥有非常变态的2个抗性：阴阳为道，50%普通抗性；黄龙中威，40%力敌抗性。即使使用灵巧，这2个招式也会克掉10%，如果有拳战的森罗万象，或孩子的开天辟地，就可以保证100%的输出了。尽管如此，恢复还是要保证好，因为主怪狂暴后的疯狂法连秘籍是连续3次的法连，一旦爆了一下，估计就会秒人了。打败了主怪，剩下的2个女妖也不是难题了。

推荐招式：撕天、森罗万象、劫乱斩。

第三关：重装者凯恩

如果说前2关力敌招式会被克的很惨，那么本关就是力敌招式大放光彩的时刻了。主怪使用的招式都没有太高的力敌抗性，枪战就勇敢的圣阳+三环上吧，虽然说可能会被凯恩的刺甲伤害，但可以保证输出以及队伍的安全。只要运气不是差到3次都被反，没有倒地，医生就直接三千琉璃盏补满，清醒了继续打吧。这也是笔者上面提到为什么要有偷袭的原因，虽然说偷袭无法避免刺甲，但是可以避免主怪的物理反击，因为反击+刺甲的存活率几乎就是0了。条件允许的话，也可以通过辅助职业加偷袭诀特技，避免被刺甲伤害。



第四关：雷震天

第四关雷震天会给你带来恐怖的感觉：在这里，已经不是打多少的问题了，而是能不能站在战场上。

主怪的防御超高，爆击超多，连击超猛，反击超变态……只能祈祷自己的好运了。笔者在朋友那里得到了一种打法，相信会对大家有所启示。

队伍组成：2佛+2枪战+拳战。

具体打法：拳战精修劈石破玉，精修5J满可以在原有降低防御力基础上增加20%的效果，即1.2倍的破防效果。此时，枪战使用圣阳战气，在第2回合时使用三环套日，拳战使用握魂。



此种打法是力求输出的最大化，双佛是生存的保证，在破防后的状态下，集中将最大输出的招式使用，可以尽可能多的造成伤害。

当然弊端也是存在的，一旦主怪神迹了，破防效果消失了，只能是硬着头皮去打了，效果会大打折扣。劈石破玉也可以使用刀战的碎星斩月代替，不推荐分天割幕。

只要能解决掉雷震天，粒子炮就不会后发了，离胜利也就不远了。P

《魔界2》职业和种族前瞻



《魔界2》是由上海金酷历时三年开发的一款2.5D国产网游，游戏采用Gamebryo游戏引擎，目前已公布了5个职业：战士、法师、召唤师、弓箭手、武者，下面是为您做出的独家职业和种族的前瞻。

职业设定——战士

战士的能力均衡，攻击力和防御力都会很出色，可以按照希望的方向以多样的形态让他成长。他们身穿保护全身的金属盔甲，自由使用沉重而且锋利的武器和防御器具，作为团体的中心领导战斗。只有那些将肉体锻炼到极致并且可以将之与大师所锻造的武器直接媲美的人，才有足够的资格被称为战士。这些执着于修炼从而能够一次次突破自身极限的强者，往往永远不会对一时的成就产生永恒的满足，刚好相反，他们认为极限是无穷尽的，而自己亦是能够将之无限突破的可能。

种族设定——人类

从沉没的魔幻大陆迁徙而来的人类，凭借着极强的适应能力和开创精神，很快便融入了加尔加隆大陆的种族生物群。他们主要居住在星月原野和烈焰平原之上，经过数百年的繁衍生息，而今已经成为大陆上强势种族之一。意志力强、勇气十足的人类可以适应任何恶劣的环境，聪明、坚贞而富有挑战精神。人类在武技和魔法的研究上独有所长，这已经成为他们傲视其他族群的资本。

职业设定——武者

神秘、轻盈、迅捷而凶猛。这便是常人在目睹了武者那稳健而奇巧的武技后的最直观的评价。这些满身绝艺的武人似乎师从来自遥远东陆的大师。虚实兼备的招式与让人眼花缭乱的套路形成了武者们最最基本的风格，而这些恪守武则绝不欺凌弱小以及路见不平即出手的壮士也赢得了在大陆的尊敬与赞誉。

种族设定——潘塔、克雷娅

来自东方大陆的奇特种族，世代居住在绿竹岛上。他们体型臃肿、憨态可掬、性情温和、尊崇道义、与世无争。他们所拥有源自东方的强大武学，并且恪守武则，从不欺凌弱小，人们尊称他们为武者。在魔族大举入侵之际，这些嫉恶如仇的潘塔武者纷纷挺身而出，贡献自己的力量。

克雷娅，这是一个非常特殊的种族，性感和妖娆是人们能够给予她们的最为准确的直观描述。在普通民众口中，她们被称为魅魔。很少有人知道她们来自何方，但是根据精灵们回忆，这群浑身散发着妩媚气质的女性武者似乎与那些潘塔族有着千丝万缕的联系。



职业——法师

将全身心皆投入到对元素与灵能的掌握与运用之上的人被称为法师。他们自由运用魔杖展开多种属性的魔法。虽然身体自身攻击能力弱，但从他的手中爆发出的力量具有强大的破坏力。这些执着的人往往无比博学并且从不服输。法师们觉得，自身对于知识的需求是用无穷尽的，而所谓的魔法不过是无知者的论调，而自己，则是永远享受着探索真知之乐趣的旅行者。法师们认为知识可以创造一切，同时亦可以将一切毁灭。所以，这些内敛而谦逊的人几乎从不会在人前显露出常人所推崇备至的力量。

种族——人类

从沉没的魔幻大陆迁徙而来的人类，凭借着极强的适应能力和开创精神，很快便融入了加尔加隆大陆的种族生物群。他们主要居住在星月原野和烈焰平原之上，经过数百年的繁衍生息，而今已经成为大陆上强势种族之一。意志力强、勇气十足的人类可以适应任何恶劣的环境，聪明、坚贞而富有挑战精神。人类在武技和魔法的研究上独有所长，这已经成为他们傲视其他族群的资本。

职业设定——召唤

这些自然的眷族隐居于深深的莽林之中，若不是魔军的大举侵攻，现在的世下也绝不会如此轻易地见到他们的身影。有些高傲甚至排外的召唤们对养育了万物的自然之母怀有深深的敬意，并对任何对自然做出亵渎之行的人做无比坚决的制裁。这些矫健的神行者会借助自然之力对抗一切不洁与邪魔，他们精通治疗与和元素的沟通，这种力量使得他们可以驱使无比巨大的元素之力冲垮任何敌人的防壁与信心，同时他们也会借助自然之力使自然的愤怒实体化，在面对这种力量时，即便是再凶狂的敌手也会不自觉地在心底发出怯懦的颤抖。

种族设定——希尔芙

一部分精灵则选择了继续留下来，守护着远古巨树和自然神殿。他们隐居于深深的莽林之中，若不是魔军的大举侵攻，现在的世下也绝不会如此轻易地见到他们的身影。他们会借助自然之力对抗一切不洁与邪魔，他们精通治疗与和元素的沟通，这种力量使得他们可以驱使无比巨大的元素之力，冲垮任何敌人的防壁与信心。他们称自己为召唤。

职业设定——弓手

敏捷的精灵拥有近乎于永恒的寿命，也因此，他们将这种优势充分转化为对于常人所无法掌握的技能的修炼之上。他们在面临危险时总能让自己处于较优势的位置，利用弓、弩先发制人展开攻击。而他们那神乎其技的射技便是多才多艺的他们众多绝艺其中的一个。说到精灵弓手们的神技，即便是最最老道的吟游诗人也可能会滔滔不绝地对你说上个几天几夜，从而足可见其在大陆历史上所书下的浓重一笔。

种族设定——精灵

优雅的精灵们最早居住在古老的卡伦森林之中，他们崇尚自然、热爱生命、与世无争。在宏伟的精灵王城修建后，一部分精灵离开森林，来到城市之中。长寿赋予他们高超的智慧和灵活的判断力，虽然体力稍弱但精神力强，敏捷性超乎其他种族。他们是天生的神射手，善于用敏捷的身手在短时间内击败对手。

要的就是这个味！《名将·三国》公测全方位体验报告

2010年1月8日，九城旗下自主研发新游《名将三国WOF》开启公测，与此同时，朱骏担任广告代言的“两亿QB”活动拉开序幕，这场声势浩大的活动在媒体、玩家中引发了巨大反响，公测当天数十万玩家几乎挤爆了九城新购的刀片服务器。如果将WOF与DNF的这场战争比喻成一场足球赛，那么面对强大的DNF，《名将三国》打了一个漂亮的开局，整个周末全线飘红的服务器预示着九城的新生，仿佛完成了一次重量级的博弈！

WOF开局好看的另外一个体现，在于游戏的品质高于市场预期。早前几乎一致认为WOF就是彻头彻尾的山寨产品，但是从游戏的实际内容来看，在DNF模式的基础上的中国化做得较为深入，其中包括了对中国玩家来说非常普及的自动寻路、任务提示引导、完全基于三国背景的人物设定等等。今天，编辑将为你带来公测全方位评测报告，分享《名将三国》的每一处精彩！

游戏介绍

《名将三国》是上海第九城市开发并自主运营的一款横版格斗类2D网游，以三国历史为背景，结合了一些神话特色，并融入了街机《名将》《三国战纪》以及《街霸》《拳皇》的操作衔接特色。在还未接触这款网游之时，对它的了解仅仅局限在这是2007年就开始研发，2008年开始测试，直至如今2010年初才开始公测的游戏。肯用三年时间来雕琢，不管是不是如外间评论那样是韩国某网游的山寨品，至少这种态度在国产游戏中难得一见。再加上朱骏扣喷2亿QB的话题，实在让人心痒。好了，下面进入正题，《名将三国》公测的三国之行，名将之旅。



职业介绍　星级指数：★★★☆☆

选择区服登录游戏相信小白都懂，就不用详做介绍费笔墨了。在登录账号进入游戏之后，可以看到三种职业可以选择，分别以天地四方神兽为名。青龙是使用武器的剑士，属性以敏捷见长，攻击速度较快，攻击和防御比较中庸，但是擅长格挡，且招式的冷却时间较快，非常容易上手；白虎为近身格斗家，力量很大，防御也不错，连续技伤害很高，特别是血值多得令朱雀发指，但攻速慢，操作要求较高；朱雀则是使用远程武器（半屏）距离的智力型英雄，法术系，以技能见长，各种属性都偏低，是一个要求较高的职业，而且朱雀是女性角色，估计也是职业中唯一的女角。根据游戏对外放出的资料和原画，有理由相信《名将三国》还将推出一个名为玄武的职业，刺客类型，爆发强，不过这估计是资料片里的事了。每个职业在18级之后可以进行转职，有四个不同的方向可以选择，区别很大，请玩家谨慎考虑。此外，值得一提的是，选择职业之后会有一段原画相册，“很爽很黄很暴力”，大家琢磨着看吧！



画面、风格　星级指数：★★★★☆

《名将三国》属于2D游戏类型，人物、场景比较细腻，画面鲜亮明快，有街机游戏的感觉，画面表现力比较强，人物动作流畅自然，在人物移动、场景拖移时也没有任何失帧的现象出现。新手训练关卡的画面表现，就可以看出这是纯中式的画风，灰绿色的草，稍许姿色的花，特有的古代火盆，乱石间独现一抹翠色。远处似水似烟亦似雾，朦胧中远山盘踞，风景如画亦如诗。游戏中各类NPC都穿着古代服装，让人油然生起一股穿越的感觉。梦回三国是为了什么？听首次接触的NPC呢哝软语“主人要劳逸结合，注意身体哦！”就知道了，这说明《名将三国》是进行NPC配音了的，比较不错。

基本玩法　星级指数：★★★★☆

游戏的玩法基本可以用“开房间”来形容。地图方面主要分为城镇、关卡以及竞技场3个部分（活动地图可以归于关卡），PvE部分需要玩家去组队“开房间”打地下城，PvP部分则是点击屏幕左上方的竞技，进入竞技场开房间与对手PK，城镇则是接受任务、休整并与其他玩家交互的场所的一个大房间。游戏存在疲劳度的概念，VIP用户有200点疲劳，普通用户为168点，进入关卡每经过一张没探索的地图都会消耗一点，当疲劳值为0时就无法再次进入关卡。

关卡综述　星级指数：★★★★☆

目前《名将三国》总计开放了四个章节，最高等级50级。第一章为“黄巾之乱”，第二章是“反董卓联盟”，第三章为“统一北方”，第四章则是很有名的“赤壁之战”，按照历史发生顺序串联起来的。每个章节中都有数个小关卡，按照章节递增，如黄巾之乱里仅有三个关卡，但到了第二章里就增加到七个，统一北方则是九个关卡。也就是说，随着游戏进程，供玩家选择的关卡也在增多。同时，关卡的难度也分为四种，分别为简单、一般、困难、噩梦，在开通上一个关卡难度时，达到一定过关条件或者是任务需求，就可以开启下一个难度的地图。具体说来，简单和一般随便玩玩就可以通过，但奖励也不多，而从困难起，小兵也会出现精锐、精兵，Boss的霸体也比较频繁。如果不是任务需求，特别建议新手玩家量力而行。在通过关卡后，如果过关评分达标会出现抽奖界面，VIP用户可以多抽取一次，有几率出现最高等的紫色装备，各种道具等，相当不错。值得一提的是，抽奖还会出现RP，RP够高了会出现什么状况，不妨去尝试一下。

第九城市在痛失《魔兽》之后，寄望于《名将三国》成为下一个赢利点，如果以精品的程度来看应该很有可能，毕竟公测三天就突破了20万同时在线的成绩有目共睹，并且随着服务器不断开放还在陆续增加中。所以，郑重向大家推荐2010年初不容错过的横版格斗游戏，《名将三国》值得一玩！

生存还是死亡，网游2010内容致胜



一统就死，一活就乱，各行各业以往都在统和活之间摇摆，而2009年，随着政府社会管理能力的成熟，敢对一些文化乱象说“不”了，让世人真正见识了“中国可以说不”。网游的责任时代到来了，所以2010年的网游必将是内容决定生存。

健康网游大张其道

2009年国家新闻出版总署铁腕出击，一场中国网游史上范围最广、力度最大的整顿全面展开。伴随着这次整顿，一大批主要靠以色情、血腥、暴力等低俗内容吸引玩家的网游遭受了毁灭性的打击。于是同时，众多内容健康、积极向上的优秀网游，得到了进一步的发展壮大。可以说，2009年让许多游戏玩家从魔幻、血腥、暴力、恐怖、虚妄中挣脱出来。而放眼2010年，网络行业将重拾回社会责任，重建公众信心，所以寓教于乐的网络游戏将是本年度的热点。

没有了妖魔鬼怪，不见了丰乳肥臀，拿什么来吸引玩家？中华宝网给出一个响亮的答案：红色网游！





大型军事网游《亮剑》，是中青宝网根据同名经典小说改编的一款红色大作，游戏完美还原了跌宕起伏的“亮剑”风云，真实再现了七十多年前那段激情燃烧的峥嵘岁月。《亮剑》中独家首创国军系统，客观反映了在国共两党的领导下，中华儿女团结一心，共御外侮的浓重历史。可以说，玩家在《亮剑》中游戏的整个过程，就是一次亲身经历战争的洗礼，感悟个人与整个中国命运荣辱与共的非凡历程。让玩家通过游戏，更加清晰、深刻地了解中国的历史，进一步提高自己的历史使命感。







《亮剑》的主线任务完全采用原著中的故事情节，围绕独立团和358团展开。小说中的众多人物，都将纷纷登场亮相。李云龙、楚云飞等人气偶像，在游戏中化身为NPC，向游戏玩家发布各种最新的任务和作战指令。让玩家有机会和自己的偶像在游戏中朝夕相处，一起面对各种严峻考验。此外，像野狼峪伏击战，大闹聚仙楼，围攻平安县城等经典事件，也将一一完美再现。玩家更有机会凭借一己之力决定战局，改变游戏中人物的命运。此外，《亮剑》在游戏模型设计上也充分体现了传统的中国文化气息，其画面多取材于当地实景，给人们身临其境的感觉效果。

正义呼声起于民间

2009年国内影视行业大兴爱国英雄主义浪潮，从收视率最高的电视连续剧到接踵而来的各个档期的贺岁电影，无一例外都被战争题材爱国主义影片所占据。

网络游戏就不能担负起一定的社会责任吗？中青宝网作为一个网游制作公司，独立推出的红色经典大作《亮剑》，不可不谓之为力堪扛鼎。

实际上中国网游界的变化虽然是潜移默化的，但是同时也是不可逆转的。也正是广大网民的选择，才让打怪升级的韩式游戏没落，让不知所云的日本游戏离开，让《亮剑》等内涵丰富、积极向上的经典之作，一路走高，愈加火爆。

回顾2009年网络游戏市场，让许多玩游戏的人远离了低俗；而2010年内容决定生存，充满爱国情操，富含历史信息的《亮剑》等有益身心的游戏，必将火遍大江南北！

拒绝低俗，拥抱健康。激情2010，挑战自我，做真心英雄。“亮剑”出鞘，谁与争锋！

《大话水浒》：我在商会打短工

"消失"的梁山好汉

话说我帮晁盖、吴用、刘唐等人劫取生辰纲后，这帮"英雄"立刻消失得无影无踪。我这个"同党"连生辰纲是啥玩意儿都不知道，就被这伙儿人无情地抛弃了。



"莫离猪，你给我死出来！"我将怒气撒到了莫离（游戏中结识的好友）身上，"这就是你说的'与梁山好汉们共进退'？劫宝的时候想到哥们我了，宝物到手后就人间蒸发，这也太不仗义了吧？"

"兄弟别着急呀！你和这几个梁山好汉毕竟只是初次见面，人家肯定不敢立刻信任你；随着剧情任务的深入，你帮助的梁山好汉将会越来越多，到那时人家肯定不会亏待你的。再说了，你现在也不亏呀，看看你的修为，做完'智取生辰纲'任务后，是不是暴涨了好几阶？"莫离安慰道。



我看了看自己的修为，确实提高了好几阶，离20级也不远了，心里才稍微平静了一些。"放心吧大哥！如果以后你获取他们信任了，他们还不给你好处，我就把我的姓倒着写！"莫离信誓旦旦地说道。莫离肯定的态度与坚定的承诺，终于将我心中不满一扫而光。"那就好！"我长吁一口气，"对了，我们认识这么久，还不知道你小子的贵姓呢。""哥们客气了！兄弟我免贵姓田"……

"莫离！"沉默半晌，我索命一般地喊道，"你——去——死！"

应聘商会打短工

唉，先不管那伙无情无义的梁山鸟人了，生活还是要继续啊！再说了，姓田这小子（莫离）说的话确实有些道理，我还是先强大自己，以后好做更多的剧情任务，赢得梁山好汉们的信任。在莫离的建议下，我决定去星秀村商会连锁店打打零工，赚取修为和金钱。

星秀村商会连锁店老板是一个瘦瘦的男子，我上门毛遂自荐的时候，他刚吃完午饭，正用一根牙签在嘴里挑着肉渣。"你想在我这里打短工？成啊！不过……"商会老板顿了顿，继续说道，"我这里要的可是复合型人才，跑腿、打猎、当保镖，你都能胜任吗？"

"能！"赚钱与赚经验的美差就在眼前，我怎能错过，连忙一口答应下来。"恭喜你成为本连锁店第30008号临时工。"星秀村商会老板咧嘴一笑，露出了一口黄澄澄的金牙。

轻松的打工生涯

事实证明我的决定是英明无比的。商会里的活儿还算简单！跑腿其实就是给星秀村、应天府的一些知名人士送信，星秀村就那么巴掌大的地方，而去应天府也有免费交通工具（30级以下传送免费），所以完成起来没有丝毫难度。

打猎稍微有点技术性，需要我去芒砀山、星宿村东、黄泥岗等地抓捕小灰狼、豆芽菜、木桩人等动植物。不过这对于修为即将达到20级的我来说，简直就是小儿科；更何况，我还有忠诚的召唤兽——风火牛的鼎力相助。



唯一有点挑战的就是给商会当保镖了。这年头，天下大乱，匪祸不断，连寻常百姓家都时常被强盗、匪徒们光顾，更何况财力雄厚的商会了。于是，水浒大陆各地的商会经常有匪徒们登门造访，而我的职责，便是在商会老板身旁护驾，解决掉这些不速之客。

与星秀村附近的小怪物们相比，强盗劫匪们的实力明显高出不少，他们手中明晃晃的杀猪刀便是有力的证明。不过，本人也不是当初那个初出茅庐、拿着板凳四处奔跑的小屁孩了，而是一名堂堂正正的道士。手中驱魔铃一挥，唤出小鬼供我使唤，群体攻击排山倒海地朝着强盗们袭去；再挥驱魔铃，让对手处于降攻、减防、中毒等负面状态；三挥驱魔铃，封其行动，使敌人无法动弹，任我宰割。



三大看家本领，虽然不是道士法术中的上乘绝学，但对付这些跑龙套却是绰绰有余。谈笑间，樯橹灰飞烟灭！

特殊任务来临

商会老板安排的事情，我一一办得妥妥当当；这让金牙老板非常高兴。所以，每天前20个差事，老板都会给我双倍的金钱与修为奖励。不知不觉间，我的修为超过了20级，还在应天府豪华地段买了一间小房子，添置了一些家具；虽说简陋了一些，但毕竟有了一个属于自己的小天地。

正当我雄心勃勃，想要在商会里赚取更多钱财时，一件特殊任务落到了我的头上——帮助在应天府卖刀的杨志度过劫难。额的亲娘也！当初这生辰纲就是从杨志手中劫走的，他要是见了我，还不把我给劈了？

我会接受这个恐怖的任务吗？杨志会不会把我给"吃"了？且听下回分解！

真三国无双 兵法大集锦



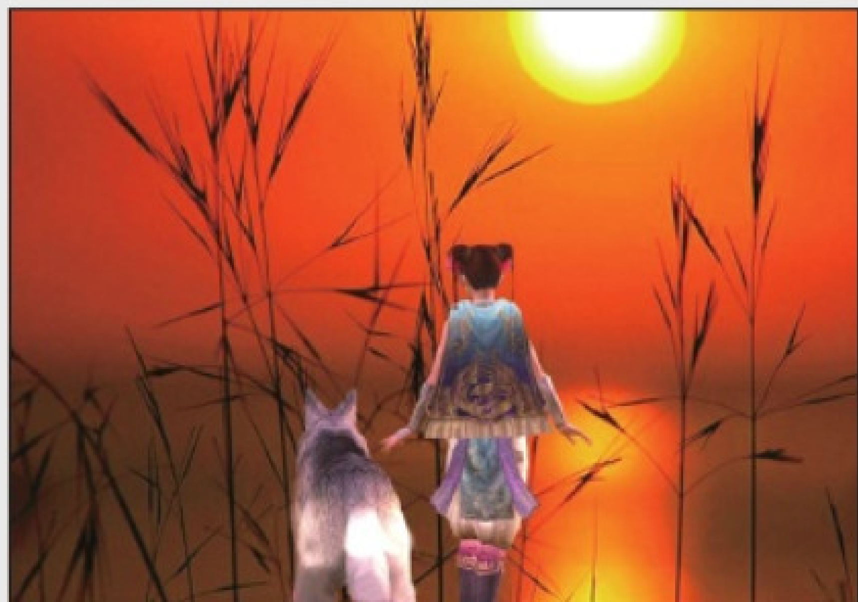
在无双冲突里，如果你有神器在手，就认为可以笑傲群雄，那就大错特错。要知道，比赛是四个人的，谁能单枪匹马且无双用尽时在其他四人的群殴中谈笑风生，见招拆招？小生依照自己经验，特总结无双兵法数条，希望能助大家纵横沙场。

兵法第一招：知己知彼

当你正在杀兵强化时，突然一个甲刀飞来，掠夺了你的生命，你是否觉得郁闷非常？所以，冲突一开始，你要根据对手的体力值，估计他的武器，初始状态，体力值最少的是九节鞭，然后是双剑、棒棒糖、男女扇子、棍子、甲刀——你要依据自己经验判断，如果你附近有疑似拿甲刀的对手，你尽量优先强化防御，若你的附近对手可能是朴刀等防御强化慢的武器，那你可以迅速强化攻击和无双，然后迅速解决对手。此兵法要求玩家熟悉各种武器，了解哪些武器适于速攻（甲刀、直枪、关刀、棍子、战盘等），哪些适于后期作战（战斧、双戟、幻杖、朴刀、铁鞭等），对于有经验的玩家来说，难度不大。

兵法第二招：天时地利

比赛是4个人的（现在来说），当4对4火拼时，某人一不小心牺牲了，却复活在遥远的据点，当他赶到火拼现场时，发现自己的同伴寡不敌众，也纷纷牺牲，此时，我们应该总结什么？没错，冲突中据点很重要，这点打过几场冲突的都知道。但是，不要以为把离自己近的据点占掉就OK了，你的对手不是NPC，他们也有大脑，不会任你宰割的，所以，占点也需要谋略。鄙人认为，占点不是把所有点都占光，应选择性占。附近是敌兵的话据点优先，高楼与士兵的据点优先，而武将与兵长据点留给你的对手，火拼一开始，他们会觉得自己有退路，就不怎么注重被占的点了，当他们体力值不足时，再迅速占掉留给他们的点，这样就可以让他们疲于奔命了。即使他们被打怕了，龟缩在自己据点中也没关系，因为留给他们的点可以迅速占掉。



兵法第三招：避其锋锐 击其懈惰

冲突中你常常会发现一些战场流氓，他们的武器不图杀人，只图扰乱，如火柴法杖，它不断向你打火，干扰你的连击，让你恨得牙痒痒，却奈何其防御体力，甚至连破竹都杀不了他。此时，你和队友应该放弃聚攻战，不甩那个火柴，转而打击其他防御较弱的敌人，或者，派一个攻击、防御较强的拖住打火机，再专心进攻其他敌人，当把火柴队友全部干掉，趁他们复活赶来之际，全力虐杀火柴，此时，火柴插翅难逃啊。

兵法第四招：牺牲小我 成就胜利

这一招需要团队意识，当你们遇到猥琐无双流，同时几个拳头或者洗衣机狂轰乱炸，如果你的武器是九节鞭或战盘，火柴，此时你应该主动献身，强化好背水或防御二倍，任他们轰炸，接下来就是你的队友表现，以猥琐对猥琐，以无双对无双，趁其无双耗尽，迅速发动无双（攻击2倍后更爽）。大家应该知道阵地无双流的克星是移动无双流哪些武器吧？甲刀(难度相对较大）关刀、直枪、朴刀、铁鞭、狱刀、宝剑、钩镰刀都是不错选择。

兵法第五招：跑为上策

有些时候，玩家比较倒霉，冲突一开始，你就被几个人追着打，根本来不及强化，狼狈不堪，小生的建议是——跑。这不是废话，且听我慢慢道来。

第一：跑的时候要注意技巧，最好不要走直线，一方面提防某些可以远距离发射的并装备有风、雷、冰的武器（如刻印1是突的朴刀、碎棍、长棍、拳头，刻印1是碎的甲刀等）。如果敌人比你跑得快， 那就注意转弯技巧，眼看要追上了，你突然转弯或者突然转身给他一下，敌人也拿你没辙。

第二：跑的时候一定要注重大小地图转换，敌人离你较近时开小地图，主要提防甲刀，或强化了移动最快的洗衣机。

第三：跑的时候不要慌不择路，你跑的目的地有2个， 己方据点或者自己同伴旁边。

第四：当你觉得窝囊不想再跑和被追上群殴时，自己人没来救你，你也不要等死，注意旁边的葫芦，说不定可以强化移动、防御、包子等可以保命的东东。

第五：如果你有无双，即使被群殴也不要轻易使用，当你的体力值变红再使用，你被追着没强化，敌人也追着你没怎么强化，运气不好也死的光荣，运气好死前可以拉个垫背的，运气好又可以杀人，又可以逃跑，运气爆好可以干掉几个人。

兵法第六招：穷寇莫追

《三国演义》与《水浒传》“中都介绍过”拖刀计”和“回马枪”，无论英雄豪杰还是卑鄙小人都知道这招，当你不能轻易取胜或者根本打不赢对手时可以用这招，这招对大意轻敌的人百试不爽，如果你与对手大战，将他体力变红，你觉得他K你时攻击并不高，当对手没有无双时你还算安全，但对手有无双或者虽然没有无双但装备有活丹时，你就危险了，说不定他一个无双乱舞+攻击二倍，结局可想而知。



还有一件经常被忽略的问题：很多时候，你和队友为了捏一个软柿子抢功，你们好不容易形成群殴阵型将被破坏，假如不去追穷寇，你们人数占优，K掉剩下的敌人不是更好？万一穷寇没追上，反而令自己和队友落单被轮，还不是得不偿失？所以，追穷寇还是交给职业追杀者，甲刀来执行，不要为抢功乱了阵脚。

感恩始终为您 "漫步者.感恩节"活动完美谢幕

2009年11月15日，为感谢4000万新老用户启动了名为"漫步者·感恩节"的感恩回馈活动，用户参与踊跃，引爆用户狂热点击，大家用真挚的情感讲述着生活中与漫步者共同谱写的点滴故事。2009年12月31日，"漫步者·感恩节"活动已圆满落幕。

在过去的几周活动中，一些漫步者"古董级"产品在活动中惊现，那些保存完好的使用说明书、发票收据及外包装箱，看似不经意的细节却饱含了忠实用户对漫步者品牌不变的挚爱。很多用户带领自家的"漫步者家族阵容"悉数亮相，如数家珍般的点评自已的爱箱"小漫"在生活中如友相伴的深厚情谊。还有用户对漫步者忠诚度相当之高，除家中配置的几套音响外，还为大家展示了多款耳机及汽车音响，让生活中随时随地都能享受到漫步者带来的音乐时光。让我们再次走进活动"现场"，回顾忠实用户与漫步者共同经历的精彩瞬间与快乐时光!



"我的R2000ATB3D是在我攒第一台电脑时配的，到现在已经有10个年头了，电脑我已经换了5、6台，但音箱我一直用它（R2000ATB3D明天见，R2000ATB3D天天见）。"**来自北京的郑林结用户与漫步者交往十年成为贴心挚友。**

"从2001年5月购买第一个漫步者音箱R301T开始，我家就一直使用漫步者音箱，现在，我看到漫步者又推出多款用于上网本等移动的小音箱，不管外形和音质，都是一流的；直到现在，我始终认为：M2是一款经典之作！！值得拥有！！"**宋欣用户展示自家多款漫步者音箱，传达着对品牌的支持。**

"当我第一眼见到它时，就深深喜欢上它。我喜欢将M2放在床头配合IPOD欣赏音乐，沏上一杯清茶，手拿一本杂志，享受属于自已的闲暇时光。M2的细节表现非常到位，音律的细微变化基本都能够感觉到。无论是精美的外感，还是明亮的中、高音效果，都为我的生活增添了不少乐趣。"**秦国强用户讲述与漫步者M2的白色之恋。**

"如果你是第一次和她们相识,可能会以为这是一件艺术品,现在你一定会惊叹，原来音箱也可以做得如此美丽!打动我的不仅是e3200的音质与时尚的外表，还有漫步者人的爱心。从来没有见过任何一款电子产品像漫步者一样得到这么多用户的喜爱和拥护！我们能做的就是继续关注漫步者、呵护漫步者、一如既往的支持漫步者！"**来自福州的杨盛艳表达对漫步者的深深情意。**

"我和我的M3300和K302已经走过了4个年头了，打游戏，看电影，聊天，已经成为我生活中离不开的好伙伴，Edifier所追求的精品质量和精良工业设计理念是我追寻着它至今的原因，各种产品所散发出来的简单的奢华香气让人在半梦半醒之间迷离～Go Go! Edifier!"

"这次漫步者的活动，我们几个用漫步者产品的亲戚一合计。决定一块参加。我向来只买国货，漫步者做为国际有名的民族音箱品牌我当然要顶了！支持漫步者！"**河南商丘的高志敏用户带领全家组团亮相强大明星阵容。**

"老公送了我一对漫步者R1600TD改变了我对电脑音箱的看法，也真正体会到了好音乐也要有好的音箱才能让它更加好听！今年春天我们在西国贸的漫步者无损改装店又为爱车换上一套漫步者的喇叭，声音立马有了翻天覆地的变化！年前我们准备再买一套漫步者的5.1音箱就可以在家享受电影院的感觉了！"**北京用户闫群艳描述生活中如影随形的漫步者情节。**

"小巧的无极滑动线控器为音量调节带来了方便，附带的3.5mm转2.5mm转接头也很贴心，现在，"小黑"和"小白"每天都陪伴在我们身边，满足我们的音乐梦想。以后还要配备一套5.1的音箱哦。感谢漫步者耳机为我们全家带来的欢乐，届时的感恩节，我想我们会再见的，期待那一天早日到来哦！"



哈尔滨的谷丽萍用户畅想未来的漫步者之梦。

回顾有大家陪伴的日子里，许多用户把感恩节活动当作温馨的小憩之处，每天都会如约而至和老朋友漫步者"促膝谈心"。其中已获得奖品的朋友们还会开心的将奖品再次上传，与大家一同分享获奖后的喜悦之情。

与此同时，三位特等奖获得者也即将拨开神秘面纱，他们将分别获得漫步者提供的最新产品S2000、M500、M360，以及每人1000元的回购金。祝贺各位幸运的获奖用户，同时也衷心感谢众多积极参与活动但未能获得奖品的朋友们，虽然您们没有获奖，但漫步者为您的感恩之心永远不变!

您的亲身体验见证了漫步者13年来的发展与蜕变，您的信赖与支持给了我们强大的动力，我们会更加专注于漫步者品牌的技术创新与品质保障，为您设计出更多优秀的产品。用实际行动作为回报用户的最大献礼。



我的人生因“游戏”而美丽

——记汇众教育西安小寨（动漫游戏）校区邬孟颖



优秀学员案例
姓名：邬孟颖
毕业校区：汇众教育西安小寨（动漫游戏）校区
原专业：计算机信息与管理
学历：本科
就职企业：大连级速网络公司
就职岗位：游戏主美

自古以来，陕西就以“华夏文明最重要、最集中的发源地之一”而享誉盛名。在100万年前有蓝田人在此生息劳作，后有13个朝代建都立业。厚重的文化底蕴、独特的人文风情以及博大载物的伟大情怀被八方来客所称道。俗话说“一方水土养一方人”，小女子邬孟颖可谓是古老而神秘的塞北大地孕育出的一个精灵。

在她身上，既能找寻到中国传统女性的温婉、端庄与可人，又不失现代女性的自尊、自立与自强。不过这尚不是女孩儿的特质所在，在思索良久后终于顿悟：是对美好生活的无谓探索与执着追求，更是对自我命运全盘主宰的豪气与傲气。

游戏新秀颠覆世俗偏颇　兴趣学业双双斩获

随着社会日新月异的发展，新生事物的不断呈现，网络语言也大为丰富起来，“宅女”一度成为炙手可热的词汇，与邬孟颖同龄的女性朋友们日前就“被代言”了，一度跻身“宅女”一列。只要一有时间，她们就会急忙打开电脑，要不蜷缩一团肆意挥洒感动的泪水，以韩剧忠实粉丝自居；要不就是扮演大商角色，每天流连于各大知名淘宝品牌店，在“逛潮流”的同时还打趣道“我可是时尚一族，在‘淘文化’”。

作为一位游戏资深人士，长时间的打玩积累使邬孟颖对游戏另有一番感悟在心头：“从促进产业发展高度的角度来说，网络游戏是一种新兴的无烟绿色朝阳产业，它在带来巨大经济效益的同时，不会像传统的制造业对环境造成污染或者是破坏生态平衡。值得注意的是，网络游戏市场的增长速度是相当惊人的，目前一直维持着40%的高增长速度。同时，以网络游戏为中心诞生了一系列相关职业和工作机会，比如新兴的GM、网管等，为社会提供了更多的就业机会，缓解了就业压力。作为一种新兴的文化产业，网络游戏则给人们带来了丰富的精神文化享受。网游构建的虚拟的社会生存环境为普通大众带来全新的娱乐方式，通过游戏中的角色扮演，大家可以体验到另一种角色的别样人生，可谓乐趣无穷。针对个人游戏而言，在游戏的虚拟世界里也有着温馨的场面，动人的真情，目前盛行的网络游戏情感文章就是一个很好的佐证。对于有节制的游戏玩家来说一款好的网络游戏也可以达到缓解压力、放松身心的目的，尤其是压力较大的上班一族和学业繁重的高中学生，他们在休息时玩玩网络游戏还是相当不错而且经济实惠的娱乐方式。”

时间转瞬即过，不知不觉备战高考的锣鼓已敲响。尽管游戏有千般好，思想守旧的父母还是依然担心这可能会成为孩子前行道路中的“拦路虎”。所有的一切，邬孟颖是看在眼里，记在心里。为了继续自己的业余爱好，为单调生活增添一抹绿色，她对游戏时间进行详细安排，并精心拟定计划呈给父母。这时，老两口长久紧绷的神经得到了前所未有的松弛，终于长舒了一口气。因为从这密密麻麻的数字、处处标红的表单中，他们体会了女儿对游戏事业的那份挚爱，同样也读出了女儿坚毅的精神与对自我负责的态度。

果然，如母亲所愿，邬孟颖于2004年顺利考取西安理工大学，致力于计算机信息与管理学习。凭借自己的聪明才智开始在新的乐园中创造一份属于自己的事业，打拼属于自己的那片天地。

选择游戏行业，重新定义人生

邬孟颖带着这样的困扰，专门走访了几位职业规划专家。在与众多资深人士的访谈中，汇众教育西安小寨（动漫游戏）校区就业部老师，更有一套自己的理念，对职场压力进行了深入简出的解析：“当我们改变不了世界时，别浪费时间抱怨，不如扎扎实实地改变自己。”

学院相关负责老师表示，职场压力的本源主要来自4个方面，分别为2p、1f、1i：2p指的是position（位置）——当我们所处的环境小于自我预期时，我们就会寻求更宽广的平台。而如果我们又没有能够吻合新平台的能力，就会产生“职位压力”；price（价格）——当薪金低于心理预期或购买水准时，我们就会产生“薪金压力”；1f是指feeling（心情）——当现有工作无法激发成就感时，我们就会丧失对工作的兴趣，产生“心情压力”。而1i是指ideal（理想）——当现有工作与理想远远地背道而驰时，就会产生“理想压力”。

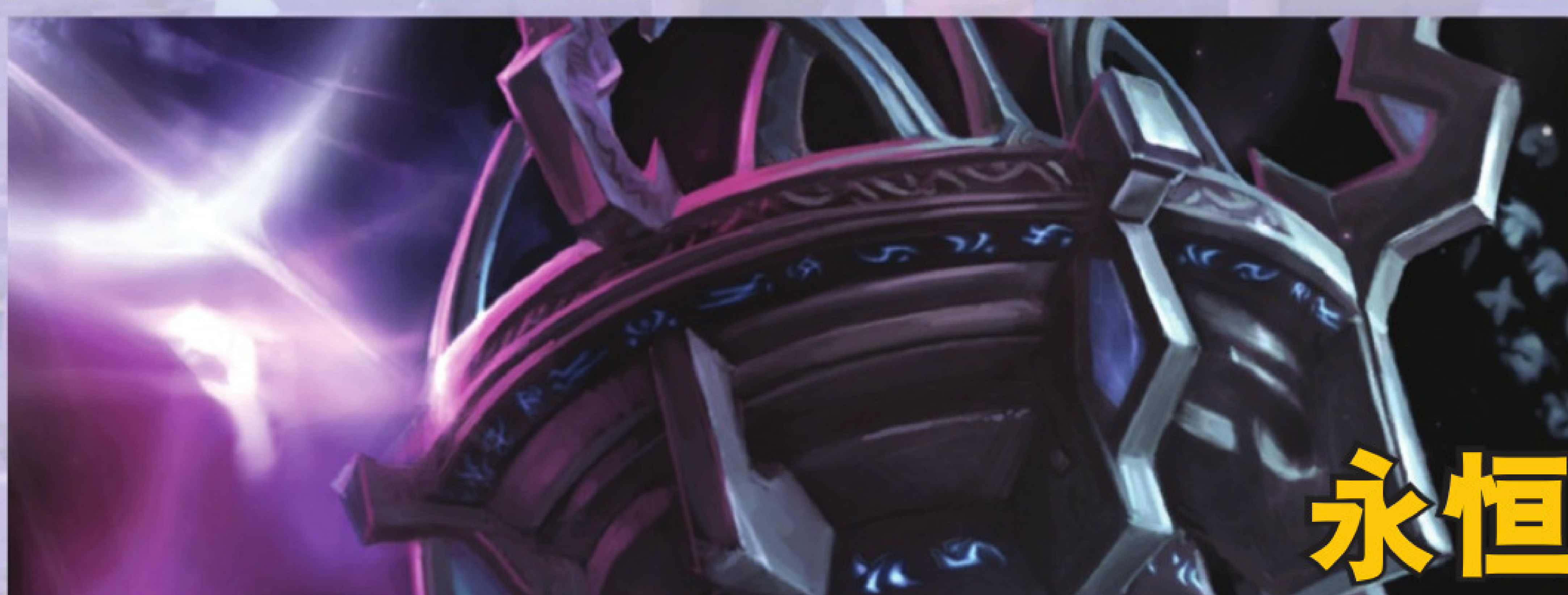
在对问题本源进行了解后，邬孟颖头脑里首先就打了一个问号：如何才能行而有效地解决以上的4大压力问题呢？或者说，如何才能将一个个套牢的生活傀儡们变成人生主人呢？一向善于进行职业规划的“汇众教育西安小寨（动漫游戏）校区”，对此也有着自己独到的见解。就业部老师表示：“汇众教育”正是以2p、1f、1i为契机，全力打造就读朋友的职业素质与心理素质。首先，2p、1f、1i是一个连锁的反应链，我们只有将处于源头的“位置”（Position）摆正后，才能切实地改变人生状态。就这像我们站在岔路口的前面，只有选择了正确的方向，才能抵达目的地，而不是在错误的路上越走越远。如何确定自己的职场“位置”，其实说白了，就是选择我爱的，爱我所选的。

经过专业老师的指点，加上一路的深刻总结，邬孟颖对自身形成了更加清晰的认识。她认为，自己形象思维活跃，想象力丰富，依照自己的先前预期本应该朝着游戏这个“朝阳”产业发展，可是当初在报读大学时缘于我国传统教育设置类似专业的大学少之又少，此想法最终破产。据她所知，游戏行业需要的是既懂美术又懂计算机的复合型人才，选择游戏美术设计专业，一方面可以继续自己的计算机学习之路，另一方面还可以挖掘自身潜质，将兴趣转化为终生职业。何乐而不为呢？就这样，邬孟颖成为了汇众教育西安小寨（动漫游戏）校区的一员，正式开启了新的人生征程。

下期悠游网书25人副本攻略为:











头牌新闻

盛大金山合作进入资本运营

■本刊记者 冰河

金山游戏和盛大游戏于近期在京召开新闻发布会，宣布双方联合成立合资公司，金山总裁求伯君、副总裁邹涛、副总裁湛振阳、盛大游戏CEO李瑜、总裁凌海、易观国际CEO于洋参加了本次会议。求伯君致辞时表示，成立联合运营公司旨在未来在产品开发及运营等方面更加深入的合作。会上，双方宣布，合资公司成立后展开合作的首款游戏是“剑网叁”。

在双方的合作内容上，求伯君表示，除了运营，更多的比如人才、资本市场上的运作未来都有可能实现进一步合作。求伯君称，未来网游业合作会成为发展趋势。这次与盛大的合作，是就《剑侠情缘网络版叁》合作成功之后，顺势而为的必然结果。未来还有可能合作金山和盛大的全线产品。除此以外，求伯君还认为，盛大是网游行业的先锋，而金山是以技术为起家的软件公司，在研发方面积累了丰富的经验，两家公司互补性很强。而盛大游戏CEO李瑜则表示，此次深度合作，双方将开放优势资源，放眼全球市场。这也是2010年，盛大战略转型的第一步。



金山董事长求伯君（右）和盛大游戏CEO李瑜（左）共同为双方合资公司拉开序幕

在发布会上，本刊记者就合资公司的一些细则向求伯君和李瑜进行了求证。据透露，此次合资双方投入的资金份额在千万级，但具体金额未定，因为投资资金并不是一次到位，而要在合资运营的不同阶段分别注入。双方资金份额对等，股份也各占50%，没有谁占据主导权一说。除了资金之外，双方投入的其他资源未来也将分批计入资本份额。而运营的游戏除了金山和盛大的游戏之外，不排除引入第三方的游戏作品。由于双方都是上市企业，很多合作的细节在没有确定之前不方便透露。

金山与盛大的合作堪称2009年末最后一个业界大动作。虽然合作的消息早已放出，不过双方成立合资公司这一举动在国内业界中还是吃螃蟹的第一人。从你死我活的竞争对手到携手合作做大市场，国内其他企业虽然也有类似意向，但敢于试水的尚无旁例。金山和盛大合资的成果如何，目前难以确定。尤其是双方资本各占50%这种缺乏主导的合资模式，让这次合作未来的走向更加扑朔迷离。P



晶合热点

SEGA或透露《阿尔法协议2》开发信息

有消息称近日在接受国外游戏媒体采访时，SEGA的工作室监督Constantin Hantzopoulos透露《阿尔法协议2》已进入早期开发阶段的消息，有些人表示该消息只是网络上的谣传，因为它的内容实在是太离谱了——因为《阿尔法协议》的1代至今还没有发售呢，在这个单机游戏严重半成品化、到处都在流行用付费DLC来补充游戏体验的坏时代，在系列第一部作品面市之前就开始对续作进行开发可不是什么好消息。也许是因为作为发行商的SEGA对负责开发工作的黑曜石过于信任了？《阿尔法协议》是黑曜石历时两年多时间打造的一款以现代谍报工作为主题的动作RPG，根据到目前为止官方公布的消息来看，该游戏的卖点包括枪战、潜入、拳脚功夫和崭新的对话系统——不再是选择具体的语句，而是选择表现出怎样的态度。哦，当然，在谍报领域老前辈007的模范作用的影响下，这种游戏怎么少得了“邦德女郎”式的女主角呢？根据黑曜石做出的许诺，游戏里可有整整四个“邦德女郎”式的角色——希望游戏正式发售的时候，这个数量不会缩水或成为收费DLC的内容。



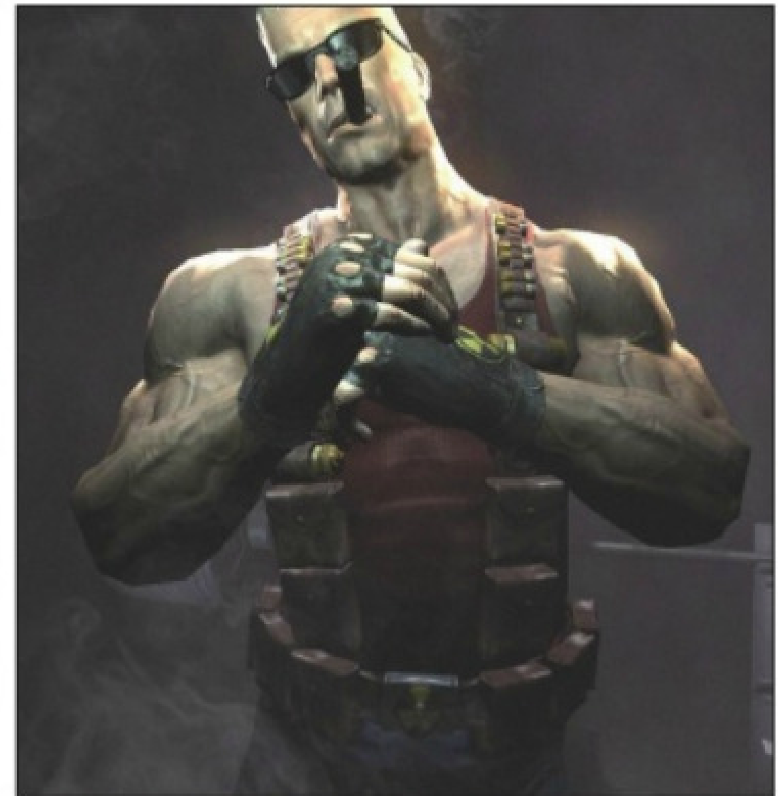
游戏中新颖的对话系统



《阿尔法协议》的女主角之一

3D Reamls重申“《毁灭公爵》并未停止开发”

3D Reamls？是的，游戏业界跳票传奇的缔造者，在延期方面永远走在暴雪前面的巨人，早在2009年6月，我们就以为这个满目疮痍的开发小组已经拖着那个被戏称为“永远不会有的毁灭公爵”安息了，在其官网最后更新的内容中，老游戏清仓大甩卖的网店网址甚至都颇为自嘲地被定为“www.buy3drealms.com”（“买下3D Realms”）。就在



永远的毁灭公爵：朋友，我还会回来的

所有人都把官网遗址当成凭吊毁灭公爵的墓碑的时候，它的CEO Scott Miller却在近期接受Gamesauce采访的时候再次强调“我们只是缩减了开发小组的规模罢了，《毁灭公爵》这个项目可从来没有停止过开发……”喂，这是行为艺术吗？Scott Miller可不这么认为，他又一次表示“我们的努力会在未来几年内展现成果……”等等，在过去的几十年里，他们一直在重复这句话吧？

《蝙蝠侠》漫画作者对《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》表示失望

《蝙蝠侠》系列漫画的原作者之一Landry Walker最近玩到了《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》，然后用相当长的篇幅表达了自己对该游戏的失望：蝙蝠侠为什么会中枪？为什么会径直走到拿着冲锋枪扫射的敌人跟前挥拳搏斗……他失望的原因可以总结为游戏中的隐秘行动要素过少，且蝙蝠侠解决敌人的方式远不如漫画中所表现的那般优雅，最关键的是：游戏对“中弹”的处理过于粗糙——蝙蝠侠可是一个拥有凡人的血肉之躯的英雄，被冲锋枪射中一梭子子弹还能从这种伤势中恢复是奇幻世界中才有的事，“从这部作品中，我看不到《蝙蝠侠》的精髓”，他如此表示。当然，也有玩家如此回应“之所以体验不到漫画的感觉，只是因为你的游戏操作水平太差了”。


蝙蝠侠不是超人，他的血肉之躯并不防弹

《最终幻想XIV》公布角色创建细节与故事背景

Square Enix公司预定于2010年在PS3主机以及PC平台上投入运营的次时代网络游戏《最终幻想XIV》于近期开始招募封测玩家，同时公布了关于角色创建方面的新消息，根据官方目前公布的消息，我们可以得知游戏中共有5大种族存在，在创建人物的过程中，玩家可以对种族、脸型、发型、发色、瞳孔颜色和肤色等部分进行自定义，同时还可以对五官进行细致的调节，或是在角色身上添加伤疤或刺青。官方同期还公布了游戏的故事背景设定：蛮族召唤出了一群被称为“蛮神”的怪物在世界中肆虐，威胁到了各大都市中其他种族居民的安全，同时世界中的军事强国开始侵略扩张，利用发达的机械技术打破了世界的和平。在危机重重的世界中，由玩家所扮演的冒险者们获得了不可思议的力量，并将与自己的伙伴共同为拯救和改变世界而努力。


角色有丰富的细节选项可供玩家自定义

韩国NEXON为低龄玩家的父母推出短信监视服务



近日，韩国网游开发商NEXON宣布推出一项旨在为低龄玩家的父母提供实时监视功能的服务，通过这项服务，低龄玩家的父母可以为自己的孩子设定游戏时间限制，一旦孩子在游戏中的在线时间超过了该限制，NEXON就会向孩子父母的手机发送短信。申请该服务只需在NEXON官网注册账号并填写相关信息，但服务生效的前提是父母得到游戏玩家的同意。目前可提供该服务的游戏包括《跑跑卡丁车》与《反恐精英OL》等13款热门网络游戏。

《战地——叛逆连队2》公布多人游戏模式联机方式

以《使命召唤——现代战争2》为竞争对手的《战地——叛逆连队2》于近期公布多人模式的联机方式：采用官方提供的专用服务器进行联机。无论游戏质量如何，至少在这一回合，《战地——叛逆连队2》已经胜出了，因为《使命召唤——现代战争2》多人游戏模式中最匪夷所思的设定就是随机选中某个玩家做主控，如果该玩家掉线或碰巧网络拥堵，那么参与这场网战的所有玩家都会陪着主机一同痛苦不堪。公布这一消息的同时，负责游戏开发的DICE工作室还表示“服务器控制程序将不会对外公布，完全保密”，这意味着该游戏的多人联机对战服务器只能由官方运营或是向其合作伙伴租用，也就是说《战地2》中民间私服林立的情况可能不会在《战地——叛逆连队2》中得以再现。



晶合新作

《模拟帆船2010》PC版即将上市

Iceberg Interactive于近日宣布获得Stentec Software的模拟航海系列游戏新作《模拟帆船2010》PC版的发行权。据悉，负责该游戏开发的工作室位于荷兰，是一家专业的航海软件制造商，之前推出的软件包括多个版本的航海导航软件和包括摩托艇和帆船在内的海上交通工具的模拟驾驶游戏软件。厂商声称该游戏将是“最真实的，同时也是视觉效果最出色的航海题材模拟游戏”，同时“适合6岁以上的所有玩家和海员”，根据目前公布的信息，该游戏的卖点主要是“寓教于乐”：玩家可以通过游戏过程掌握驾驶帆船的技巧，并学到不同天气条件下的航海常识。该游戏同时支持多人联网竞速和排行榜等要素，鼓励玩家参与在线竞技。


驾驶帆船，这种题材在模拟驾驶游戏中确实罕见



晶合快评

零碎 万岁！

■晶合实验室 Artec

编辑部里有很多奇妙的人，因此就有很多奇妙的人际关系。比方说，每天中午，小明斯基都会和地穴领主共进午餐，如果某日小明斯基没来上班，地穴领主就拒绝吃午餐。

地穴领主如此看重小明斯基，是有原因的。地穴领主是个有来头的，祖上曾为皇上办差，还出过大企业家，其家传渊源可想而知。地穴领主在平日表现出与众不同的素养与情趣也是情理之中，吃饭点菜的讲究更是多，所以难免曲高和寡，落得一人形单影只。某日小明斯基与他在饭馆巧遇，遂同桌进餐。在地穴领主前，纵是小明斯基也要礼让三分，于是地穴领主点菜：“一份熘肝尖，一份爆肥肠。”谈笑间，肝尖肥肠荡然无存，小明斯基提议加菜，地穴领主道：“服务员，加一份炒腰花！”

后来，他们就每天一起吃午餐了。每当他俩一起时，地穴领主在去午餐的路上就开始滔滔不绝地讲出各种各样有趣的事情来，像“去死去死”团、金坷垃和荼荼丸、绿坝娘与孙渣、某游戏论坛的年度悲情人物、他新找到的游戏作者是个空姐等等。小明斯基在一旁听着，不时仰头发出“哈哈哈～哈哈哈哈哈哈”的笑声。

这些零零碎碎的事情，确有独特的魅力。与小明斯基和地穴领主一起吃午餐，成为我了解大千世界的一个重要渠道。

今天，我又去了，一边吃一边听地穴领主讲一款日本人“开发”的游戏。据说这款游戏中有一个组织，这个组织的理论是，每个人在转变成僵尸之后，能减少二氧化碳排放量若干吨，从而净化了世界环境。因此他们先将一个人转化为僵尸，再把僵尸转化为“僵尸肉排”（Zombie Beef），然后用“僵尸肉排”制作汉堡，最后食下这枚汉堡的人就会变成僵尸。最妙的是这款游戏采用《RPG Maker》制作，全程仅需玩家不断地按回车刷字幕即可，然后就能听到日本人独特的“纵比～憨八各（Zombie Hamburger）”发音。地穴领主对这款游戏的描述，确实激起了我想要一睹其风采的念头，可惜这款游戏目前只能找到一个通关视频。

很多人都以为每日顶级硬件在握，我应该在最高分辨率下特效全开玩《生化危机5》或《尘埃2》。其实他们都误会了，当相同的画面在你眼前重复一万遍，心里只希望早点看到那一排排测试成绩时，你对这个游戏的兴趣早已灰飞烟灭。



爆发中的“Artec”

我一度以为自己对游戏已没有热情，唯一的希望也许就在那些飘渺的大作上，比如《星际争霸Ⅱ》。在地穴领主和小明斯基的带领下，我发现了新的世界，《横冲直撞——终极杀戮》中用驾驶员当飞镖令我欲罢不能，又赫然发在GBA“旋转瓦里奥”上玩戳鼻孔更是其乐无穷，紧接着我领略了《植物大战僵尸》的魅力……

这些游戏没有拯救世界的重担，没有伦理道德的枷锁，也没有江山社稷金钱美人的执念——原来越是简简单单、零零碎碎的游戏越能让人快乐。

近来通过午餐新闻，我又迷上了《真菌世界》。它恐怕是这个世界上最简单的即时战略游戏了。操作简单，没有快捷键也不用追求APM；兵种简单，没有刺蛇也不用造航母；内容简单，消灭所有敌人就行。同时它又具备即时战略游戏的几大要素：发展、扩张、科技、侦察、骚扰、决战，有时候还会发生与电脑互攻大本营的情况。

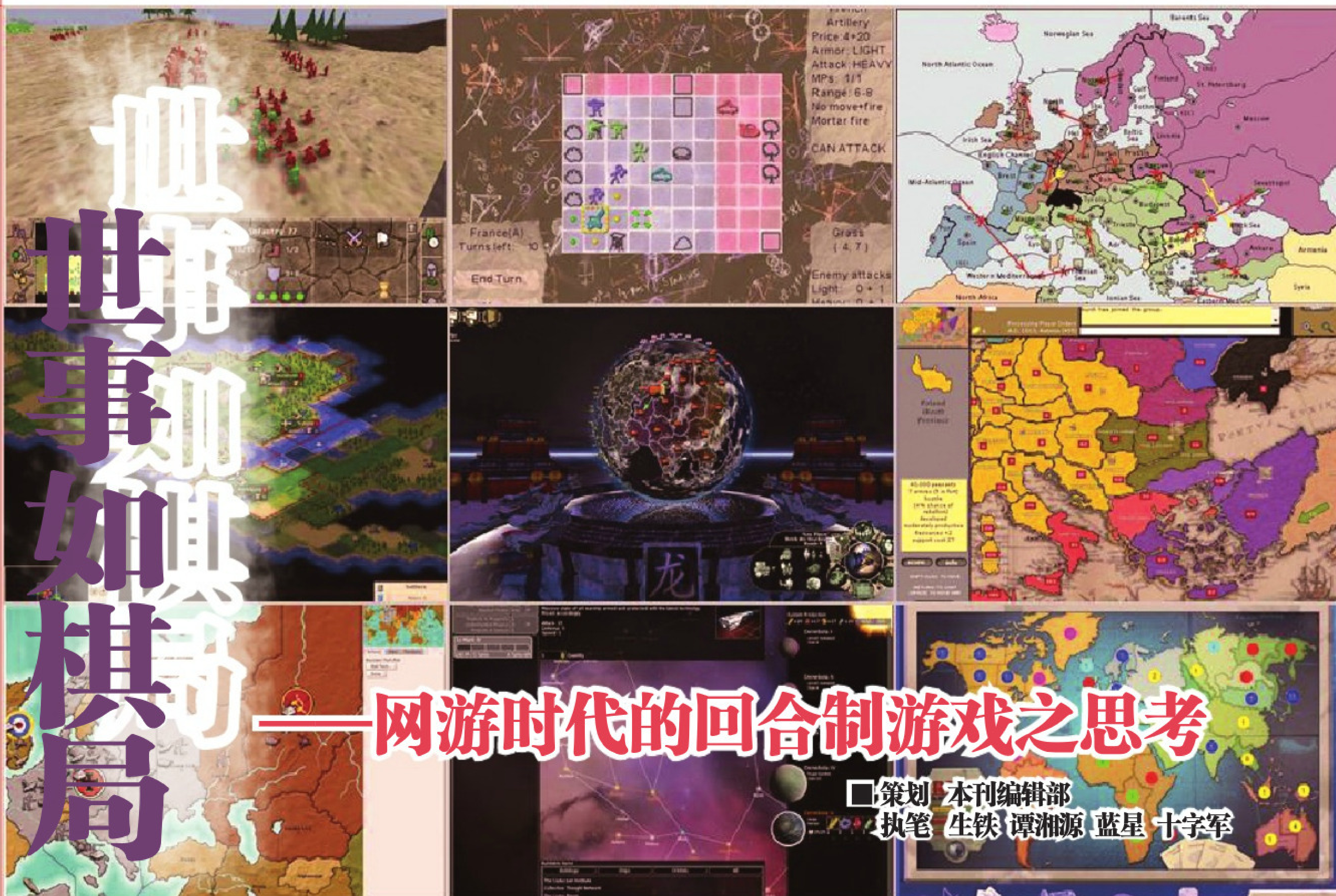
虽然这个小游戏还存在电脑AI低下、难度偏低、时有小Bug发生等问题，但在游戏过程中，它却令我不由自主地反复思考一个问题，即时战略游戏的本质和乐趣究竟在哪里？这个不到140MB的小东西作为即时战略游戏，几近完美地讽刺了那些“即时战略大作”。想来想去，我发现如果提出任何改进，都只会让它变得更加复杂和低效，而游戏性却不会有本质上的变化。

今天，网络上传出《星际争霸Ⅱ》将在台湾省开始Beta封测的消息，但却要求玩家注册战网账号、账号中必须至少有一款通过正版CD-Key验证的暴雪游戏（变相的捆绑销售？）、同意暴雪获取你的计算机配置和相关系统信息的截图等。姑且不论满足这些条款是否有难度，关键在于即便你满足了这些条件也未必能获得参与封测的资格。

这算什么呢？玩家付出了对自己和对暴雪的程序员来说都弥足珍贵的资料信息，却还要等着天官赐福，期盼好心的甄选负责人能恩准自己获得封测资格。《星际争霸Ⅱ》2007年5月19日正式公布，直到2010年1月11日才准备开始Beta封测，在长达两年半的等待中，玩家为游戏和暴雪付出了难以估量的热情，这其中巨大的宣传效应和各种或明或暗的利益难道是玩家欠暴雪的么？我觉得暴雪应该为自己这种薄情寡义的行为感到愧疚。

如果正式版的《星际争霸Ⅱ》不能有令人信服的突破，那么《真菌世界》就像插入暴雪心头的一把刺刀，无情地嘲讽暴雪神话。P

漫画作者：阿克斯纳颗粒塔



世事如棋局

——网游时代的回合制游戏之思考

□策划 本刊编辑部
执笔 生铁 谭湘源 蓝星 十字军

有一种游戏，它可以让一个人泡上一杯茶，然后静静地坐在电脑前，慢慢度过一个寒冷的夜晚或是一个无事的下午；

有一种游戏，它不需要让你的十指抽筋，它只需要你隔一会儿点几下鼠标，而在你的另一只手边，可以放着和这游戏有关的一本历史或者奇幻小说；

有一种游戏，它让你体验运筹帷幄甚至是世界之王的快乐，而这快乐是旁人无法一目了然的；

有一种游戏，会让你对它的难度感到恼羞成怒、愤愤地站起身在屋子里走上两圈，而你要想战胜电脑，最终还得耐着性子坐回到桌边；

有一种游戏，它被认为是逐渐没落的、被人质疑为节奏太慢而不适合网络时代的……

这种游戏，就是回合制策略游戏（Turn-Based Strategy Games）。当人们提到SLG（the Simulation Games）这一游戏类型时，其实大多数时候，都是在指这种游戏。

回合制策略游戏非常奇怪，它几乎和角色扮演类游戏一样起源于传统的桌面游戏，但有所不同的是，与角色扮演游戏一直以来的强大代入感和迷人的多样性相比，回合制策略游戏自始至终都没能成为游戏产业的主流产品。虽然很多人都知道Strategy First公司，虽然很多人都玩过《梦幻模拟战》《文明》《英雄无敌》和《三国志群英传》系列，虽然几乎每个人心目里都有两款永不泯灭的回合制游戏作品，但事实上是它们的总出品数量依然无法与角色扮演、动作和主视角射击这一类游戏的发售总量相比。

早在几年前，网络游戏还没有成为中国游戏产业的绝对主流以前，就有不少玩家悲观地认为，回合制策略游戏将消亡——这种观点正是空穴来风——恰如我们所知，日本光荣公司著名的《英杰传》系列和《三国志战记》系列等著名回合制系列作品都在2003年之后彻底停止了开发。但是，在网络游戏的时代里，你依然能找到它们的身影。虽然，在2009年《大众软件》中国电脑游戏产业报告的调查中，在301款正在运营的网络游戏中，策略类型的网络游戏只有7款，但它们依然“活着”。

回合制策略游戏它的核心乐趣是什么？为什么它的出品数量那么少、但却有更高的几率成为优秀的经典？而回合制策略游戏在网络游戏时代里，它又是否有存在下去的理由呢？下文的一些观点，为我们给出了精辟的见解。

世事如棋局

他们所追求的目标只有一个，就是有事情可干，至于做什么事，他们选择的是“解题破密”。

生活一定不会是步步为营，但是总是有二流和三流的作家们在自己的作品中不厌其烦地提醒我们：世事恰如棋局。身为棋子，自是难以抗拒命运的摆布，但偶尔也有朝一日，你就是下棋者。我想，大概是复杂生活与复杂人性之间，所夹杂的下棋本质，导致了会有那么一批人，喜欢、沉迷甚至走向战棋游戏研究之路。

你可以说，下棋是一种人生动机。我一直不太赞同马斯洛的需求层次理论，根据他的说法，人只要满足生理与安全需求之后，就会自动寻找社交、尊重和自我实现的需求。但是你要知道，爱因斯坦研究相对论，绝非是他自己想要自我实现和获得别人尊重，而在我国，无数文人以《红楼梦》作为一生的研究目标，也并非要把自己加到红学圈子里以求社交。他们所追求的目标只有一个，就是有事情可干，至于做什么事，他们选择的是“解题破密”。在我看来，这种人生动机的驱动，反而比社交、尊重来得更本质一些，它是作为一个自然人所天生具有的，甚至在某种极端情境下，它可以刺穿生理和安全需求，直达某种人最本质的目标。例如，若是以马氏理论解释现在的宅男御女生活，总觉得有些障碍；反之，这有可能是因为，在每个人的内心，都有着自己的棋道吧。



历久弥香的“三国志英杰传”，这个画面几乎无人不知

这大概也是现代电脑游戏如此盛行的一个基本原因吧。游戏的解题回馈机制很快捷，只要揣摩到了游戏设计者在某方面的用意，就能立刻收到游戏中的回报，例如剧情发展、人物升级、拿到装备、消灭目标等。因此就算一款游戏是由一本精彩的小说改编而来，它也有可能比小说更能激起兴趣，因为其中加入了新的解题元素。而战棋类游戏在这方面的设计，很容易就能让它在解题方面称王称霸。如果一个游戏者本身就偏爱解题，喜欢研究，那么一款好的战棋游戏就是难得的大餐。

笔者玩过的战棋游戏并不算多，甚至可以说是相对较少，约在六七款之间。但基本上每一款，都花费了巨量的精力。无论是最早的“金庸群侠传”，还是更为经典的“三国志英杰传”，或是偶尔碰到的“天地劫”，以及后来国内几款根据“三国志曹操传”MOD的作品，每款都历经了较长的游戏时间。以“三国志英杰传”为例，甚至是前后隔了几年屡次拿来重新玩过。显然每款战棋游戏的目标都不相同，和一般游戏一样，有的重剧情和对白，有的重人物培养，有的重装备收集。但一款好的战棋作品，除了这些要求之外，而且还有更重要的一个元素，就是战斗引擎的设计，毕竟它的挂名就是“战棋”！不过即使同为战斗引擎，也并非追求一样的目标，在不同引擎的驱使之下，绝对会导致不同的游戏目标。

仍以重玩了多次的“三国志英杰传”为例，笔者最初接触这款游戏是在1998年，在学校机房的电脑上首次发现。三国的题材当然是很好的引人，其中数不清的知名战役，要作成一款带剧情的战棋游戏，真是太水到渠成了。不过，在轻松斩了华雄、挑了吕布后不久，我就发现自己已经玩不下去了：敌人太难打了！在曹操大军的重压之下，我方刘备军简直就如丧家之犬（这种失败感和后来强调爽快感的“真・三国无双”系列相比，简直天差地别）。在经历几次重打之后，我还是没有坚持下去，别忘了机房是计时的，那时价又高，玩游戏可是不小的花费！

好在不久后大家在宿舍里合伙攒了一台电脑，我用了数张软盘将这款游戏从机房拷了回来。经过不断的失败之后，我才发现我方等级太低是最根本的原因。根据所积累的一些经验，很快了解到前面几关不能玩得太爽快，早早结束战斗。由于经验基本上是根据攻击次数来决定的，因此前几关一定要拖延回合数，让敌军有机会给自己补血，或是到鹿砦和村庄中休息回血，以便增加我方攻击次数。如此这般，我终于在一两个月中，断断续续打到了结局，没记错的话，当时刘备等一众主将等级都约在六七十级左右。只是那时，我没有意识到未来还会碰到这款游戏，而且更没意识到，这次是我后来打了数次，唯一一次打到了结局。

2002年毕业工作后，我偶尔有一次跑到了一个论坛，大吃一惊：想不到时隔数年，居然还有人在讨论这款游戏。在浏览了部分人的发帖后，我发现当年自己对该游戏打法的“研究”太小儿科了！原来游戏中还有如此多的名堂。例如，当敌军要向你攻击时，会走到哪个方位（答案是跟地形的能力加成有关）；当敌军被包围时，会优先攻击谁（答案是人物攻防与引擎所指定的顺序）；还有像“砍了一刀加多少经验”“击退得多少经验”这样的小问题……天啦！在他们的面前，我感觉到自己的打法原来是如此随意、没有章法。

接下来我看到原来他们所讨论的核心是“99级”人物的培养。而以上这些，固然是控制战场，取得胜利的妙招，但是在这种精妙的控制之下，有效提升人物等级，取胜已是绰绰有余，而最后游戏引擎所引发的目标，就变成了如何将人物培养到更高。大家讨论的是，在大结局战役之前，到底可以培养出多少个99级人物。于是就有了非常求细节的分关打法，精细到每一步怎么走；有人甚至发现由于特定兵种有反击属性（被敌人攻击后反击，也同样有经验），由此更是进一步诞生了反击得经验的练法，达成

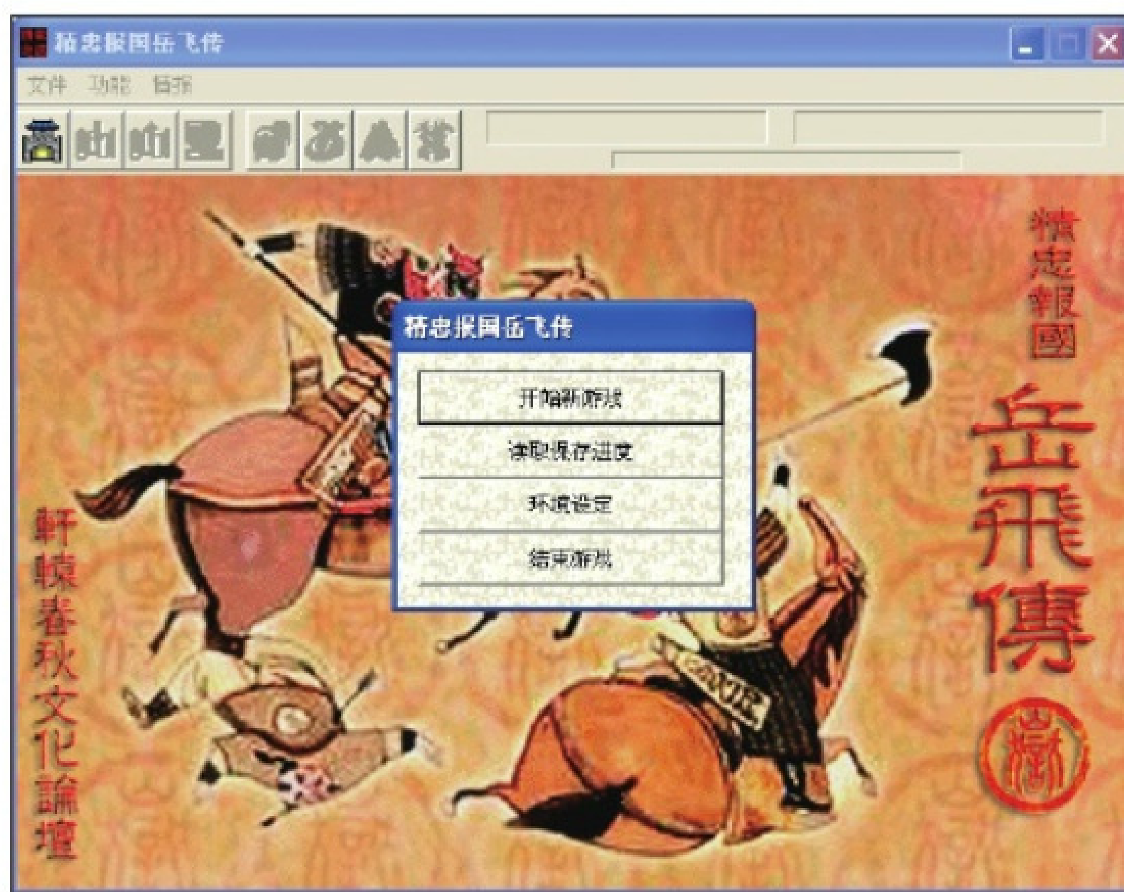


“英杰传”游戏截图：右侧敌军肯定会走至下方草原攻击，因为那儿比平原防御性更好

了培养人数的新纪录。

我必须要很遗憾的说一声：之后我尝试过数次，以99级人物为目标重玩游戏，但最后都屡屡在中途放弃。因为觉得很难超越他们目前已达到的目标，大概是自己的耐性与智力仍未够标准吧。

这样的尝试也花去了不少时间，虽然最后没有结果，但这算是我第一次体会到战棋游戏的精髓是什么：以游戏引擎的设定目标为基础，以此为挑战不断揣摩设计者的意图，以达到相对更好的效果。说白了，还是"解题破密"，发现、控制一切能左右情势的变量。但是由于战棋中战斗的特殊性（以格区分，严谨类如下棋），这种求解中要涉及的因素可变得更丰富更多样化，并且实际上"题目"也更可量化、更严密。总之，它的题目可以做得更有趣味更有挑战性，同时在逻辑上又让你一定能够破解。



"岳飞传"中的武将基本能力可用道具提升

上面所说的"培养99级人物"，确实已经成为游戏之外的一个目标。这可能会让一些游戏之外，或对这种类型游戏不感兴趣的旁观者所迷惑，对此，我自然不能说"生活也是这样"，但想来喜欢它们的游戏者会知道：每一步确定无疑的解迷与斗智斗勇，是如此地充满乐趣，抛弃最后的"有用性"不论，它与数学家们解题，本质上是相同的。

当然，不是所有的战棋游戏都会以人物等级为宗旨。以国内MOD"曹操传"的一款战棋游戏"精忠报国岳飞传"为例。该游戏由于引入了武将基本能力的要素，使得武将每次升级时，攻击、防御、爆发等属性都有不同的增长，不像一般游戏中那样是固定好的增长值。基本能力可在游戏中不断通过道具增加，而能力越高，属性值在升级时就会增长得越多。另一方面，每次战役，敌方的等级也不是固定的，而是随我军平均等级提升。如此设计，就使得等级成为次要取胜原因，各武将的属性值才是最重要。因此这就衍生了与"三国志英杰传"完全不同的练级方案，如果前期能够将等级压下，而努力获取尽可能多的能力道具（游戏中叫"果子"），加到合适程度时，再将等级冲上，就能培养出最好的武将属性值（玩过"最终幻想9"的朋友，一定会发现似曾相识的设计）。因此在这款游戏中，等级当然也重要，但再也不是唯一目标。更何况，该游戏的难度更大，随意的打法一般都无法通过中等难度的所有关卡，对于普通游戏者，利用"果子"培养出高属性人物，顺利完成全部附加剧情，可能就已是最好的收获了。从某种程度，这种游戏目标看起来比"培养99级人物"更加具有主流性质（因为还很有用！），不过，身在其中，二者的最终本质也许还是一样的吧，都是你对迷题的挑战，对自己的挑战。

若是将战棋游戏从单机改为网游，笔者觉得相当于将一个研究员从独自研究，扔到了一个研究机构中。会有什么迷题分解后，解起来还更有趣？恐怕最重要的还是不同职业角色的分配。在战棋中非常强调整体阵形的推进（也有个人能力超强的突击在前，但主流还是整体推进），这可能是最好的配合因素。不过，传统战棋按回合数出牌，若是在网游版中不做改变，各个玩家都必须同步等待行进，这是否会与网络游戏的快节奏感、角色配合松散感有所冲突？但是想来改编的厂商也许都已有了自己的解决之道，甚至挂战棋之名，行其他游戏之实，也并不是不可以。

目前市面上的策略类网络游戏非常少，而在近期，较受瞩目的游戏有福州天晴数码在2009年7月推出的《英雄无敌在线》和由北京光涛互动开发、目前已进入测试阶段的《群英赋》。这两款游戏又分别有什么特点呢？请看本刊编辑们的试玩感受。

《英雄无敌在线》

《英雄无敌在线》是《魔法门之英雄无敌3》在情节与风格上的延续，它在继承了《魔法门之英雄无敌3》强调战略战术的理念、再现了城堡建设、兵种生产等特点的同时，采取了玩家间实时竞技的模式，增添了竞技场、组队PK等众多对战功能。这款号称是全球首款策略回合制网游的游戏，确实有相当独到的特色。从美术风格上来讲（游戏的大地图、怪物的设定等）非常贴近于《英雄无敌Ⅲ》，英雄的魔法和技能也基本是脱胎于《英雄无敌Ⅲ》，让"英雄无敌"系列的老玩家有一种亲切感。



游戏在Online化上也下了相当的功夫，任务体系非常庞大。游戏还有非常具有特色的战场系统，共计10章990个子战场，战场分为单人战场、多人战场、团队战场，每个子战场都有完整且相对独立的剧情，可见制作之精心。

对于英雄无敌的老玩家来说，普遍认为游戏难度偏低，在单机英雄无敌中，对于资源的精打细算，一分钱掰两半花，对于哪怕是最低级的兵种也力求不枉

编者：上篇文章的作者谭湘源是个睿智的作者，也是我以前的同事，他本身算不上是个骨灰级玩家，但他看问题的视点往往独特、思路也很清晰。而他在文末所提到的对于策略类网络游戏“不同职业角色的分配”“战棋中非常强调整体阵形的推进”的思路，恰恰是下一篇文章的作者、编辑部内最资深的策略类游戏迷蓝星着重探讨的问题，让我们接着往下看吧。

从“魔兽Raid”联想到传统回合制游戏的Online化

放翻了Boss，得了装备，就有个分配的问题。搞掂了夏侯恩得了青虹剑，你也得考虑给哪个武将用……细细比较你就会发现，“魔兽”Raid每一步玩家所面对的问题，玩《三国志英杰传》都会对应遇到类似问题。

“魔兽”Raid？传统策略游戏的Online化？这两个八竿子打不到吧？其实还蛮有些关联之处，等下我一分析你就知道了……

“魔兽”Raid是什么，差不多地球人都知道，就不再解释。传统策略类游戏，这个概念有点远，得稍微说明一下。将电脑游戏按照自身的特点分类，那是在其发展初期时的做法，开始的大致时间段是1994年左右，那个时候游戏数量少，类型相对简单，几大块儿这么一分，看着挺整齐，不过就算是在那个时代，也有个别的刺头儿不好分类，比较有名的就是《大航海时代2》。

最早被划入到策略类游戏里的，比较知名的，大概有以下几个系列：光荣的“三国志”系列、几个知名的战棋游戏（光荣的“英杰传”系列、汉堂的“炎龙骑士团”系列、大宇的“天使帝国”系列）、NWC的“英雄无敌”系列（该系列命运坎坷，几度易主，不过我依然清楚地记得《英雄无敌Ⅱ》带给我的震撼）。大概就这么多了吧，其实这些游戏的共同点并不算多，划到一个类别里多少有些牵强，这些游戏的最大共通点，就是——回合制。因之，我们把这些回合制的策略游戏定义为传统策略类游戏。

从整个电脑游戏发展史来看，即时制的引入和引擎3D化是两个飞跃。虽说“即时制的一定比回合制的好玩”“3D的一定比2D的强”这两个命题都不成立，不过毋庸置疑的是，近些年来回合制的策略类游戏越来越少了。

知名单机游戏Online化也是一个大趋势，那么传统的策略类游戏是否能Online化呢？又到底怎样才能将其Online化呢？

Online Game的最大特点是玩家之间的互动，所谓互动，可以简单理解为合作和对抗两种，而这正是回合制游戏的

死一个，这种感觉没有做出来，而这些，正是“策略”之精髓所在，正是“英雄无敌”系列吸引玩家的最重要特色。游戏的收费方式也对游戏产生很大影响，就目前的大形势而言，道具收费或者变相的道具收费无可避免，不过我向来认为，一款游戏中如果非人民币玩家无论怎么努力，都不可能追上人民币玩家的话，对游戏来讲，会产生相当的负面影响。

《群英赋》

特点

《群英赋》的特点在于它取材于《三国演义》的故事，让玩家易于接受，也容易理解，尤其是游戏中的副本战役都是根据《三国演义》中的情节改编而成，并加入了游戏制作者设计的谜题，玩起来既有趣，带入感又强；另一方面，也是它最主要的乐趣，是在于思考，每次战斗都像是在下一盘棋，每走一步都要经过慎重的思考，当自己的用兵策略或法术施放取得成效时，就会觉得很快乐，假如每一步都能如愿以偿的达到预期的效果，直到取得胜利，或者在劣势情况下能够最终翻盘，就会获得很大的满足感，心情也会大好；第三就是在战斗中武将技的随机触发会给玩家带来一种动态的快乐，这就像是一种中奖率很高的抽奖。在游戏中每个武将都有自己独特的武将技，在战斗中大约会有50%以上的几率触发（这是我的个人感觉），一旦触发就会出现一小段动画并带来更强大的攻防效果，这就会给玩家带来一个不大不小的兴





《魔兽世界》的Raid战，有着与回合制策略游戏几乎相同的关键要素（图为国内某知名工会在《魔兽世界》参与竞速大赛的截图）

短板，传统的战棋类游戏是没有玩家对抗的，两个或多个玩家商讨恶整电脑，享受的只是合作的乐趣，没有对抗的乐趣。“三国志”系列这样的游戏，多个玩家当然可以选择“热座”模式（热座模式，Hotseat，是一种电脑游戏与电视游戏中的多人游戏模式，指多个玩家使用同一台终端，轮流控制自己在游戏中扮演或指挥的人物或国家行动），这种模式下玩家之间也是合作居多，真的要对抗，每个玩家的行动阶段是完全透明的没有秘密可言，对抗乐趣大大降低。“英雄无敌”系列倒是可以联机，不过对手行动回合漫长的等待，足以让人崩溃……

在快餐游戏风行的年代，回合制的策略游戏真的只有死路一条吗？它真的无法搭乘Online的顺风车而只能勉强推出少量单机作品供策略游戏的死忠Fans打发时间？

前文提出了若干问题，不过先别急着找答案，我们先把话题转移到“魔兽”上来，《魔兽世界》是在国内最成功的网络游戏之一（也许之一也可以省略），而Raid或许是玩家最关注的。Raid的最终目的是摆平Boss得到装备，要想达到这个目的，大概有以下几个条件，首先要有个好的Leader，还要有个和谐团结且职业组成合理的团队，其次，团队的成员要有良好的操作和意识（俗话说不怕神一样的Boss就怕猪一样的队友……

奋点，在一定程度上提高了游戏的快乐度；第四就是这种SLG不会让人觉得很紧张，不会“手心出汗”，可以悠闲的去玩。要知道，如果是8个玩家4v4的PK，或者是4个玩家对4个电脑PvE，每走一回合可能都需要1分种左右的时间，而你可能仅用了十几秒就把你的部队安排好了，那么剩下的时间就可以随意观察一下盘中局势，想想接下来的战术，或者在频道里跟别人聊聊天扯扯淡指导一下新玩家什么的，总之就是不需要太紧张，不需要瞬时反应，不需要精巧的微操，一步一步慢慢走，就像仙翁对老叟。

担忧

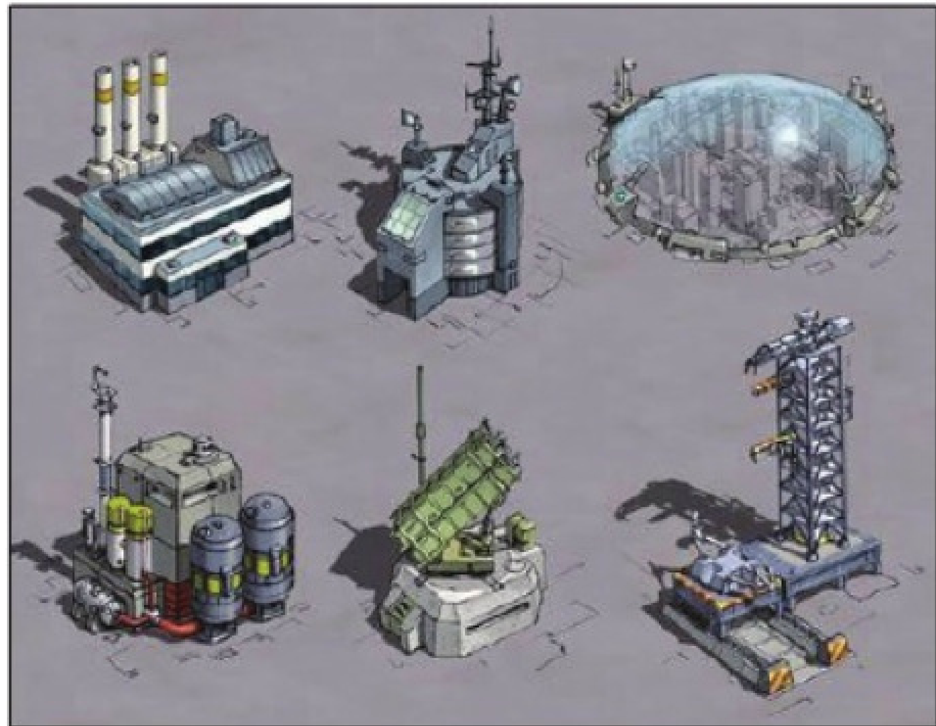
但在测试阶段，《群英赋》的玩家并不多。个人认为，《群英赋》作为SLG网游，对于当前网游玩家的主体——青年和青少年玩家，是存在“代沟”的。一方面是因为它绝大多数的剧情是取材于《三国演义》，老故事没有新鲜感，不像幻想类的“三国”游戏那样更能引起玩家的好奇心理，满足探索的欲望和恶搞的乐趣；另一方面，也是它最主要的弊端，就是过于强调思考，每走一步都要想半天，如果是8个玩家一起玩，其中某些人总要想半天才能走一步的话，那么每走一回合的时间都够跑一趟WC的了，这种“磨叽”游戏是让很多喜欢追求爽快感的玩家（尤其是青少年玩）所不能接受的；第三就是武将技的随机触发也会让一部分玩家不满意，因为不能像《魔兽世界》以及大多数网游那样可以手动控制技能的使用，用“冷却时间”来控制技能的施放节奏，而且每个武将也只有区区1个武将技，这可能会让部分玩家感觉“不太习惯”，可玩性降低；第四就是这种SLG不会让人觉得很紧张，然而很多青年和青少年玩家要的就是一种紧张的刺激，就是要比反应、比速度、比微操，就是要手心出汗、怒发冲冠才会觉得过瘾。而这些，恰恰都是《群英赋》（或者说是SLG类游戏）所不具备的。最后我还要再多说一点，就是《群英赋》的画面风格显得过于凝重了一些，3人物建模也不太可爱（九头身的造型给人很怪异的感觉），我在游戏中曾不止一次的看到有玩家在抱怨游戏的画面。我相信对于很多新玩家来说，如果不是对SLG或三国题材有大爱的玩家，往往在游戏初期还没等真正体会到这款游戏的精华之处就已经AFK了。再加上前面所述的种种因素，AFK之后的玩家往往还会给这款游戏带来更多一分的恶名，从而使得更多的潜在玩家也都不愿意再看这个游戏一眼了。

趣事

就我个人来说，我觉得最有趣的还是副本战役，因为在打法上很有讲究，很值得研究，如果想打出S级评价来就更需要认真钻研战术技巧。不过也是因为副本战役太讲究了，打起来失败率也比较高，这让许多玩家产生了较大的挫折感，有很多人不愿意打，所以平常想玩副本战役的话凑个野队都要等半天，还不见得能凑齐人手，只有晚间玩家上线高峰时情况会好一些。

另外就是能够以弱胜强或者达成终局翻盘的时候会感觉很高兴。记得比较有趣的一次战斗就是有一回我想打一盘3v3的PvP以完成PvP任务拿奖励经验，可是等了好久只凑了5个人，无奈之下我只好在另一台电脑上打开另一个客户端登录另一个账号滥竽充数一下，开战后我控制一个账号的部队往前冲去斩对方的军旗，另一个账号的部队只能放在己方军旗下当“木桩”，中盘交火后我和对方各有一支骑兵部队抢先冲到对方军旗附近，我自然是直接去砍旗啦，对方却被我那一组“木桩”吓了回去，等他会合了从后面赶上来的队友再冲上去砍旗的时候，已经贻误了战机，我这边已经先把他的军旗给放倒啦，于是这盘原本想输的战局却打赢了——难道这就是心理战术么？





《文明》是世界范围内影响力最大的回合制策略游戏，可以说它的一切结构都是与回合制密不可分的

一粒老鼠屎坏了一锅汤），再次就是团队成员要有相应的装备基础，坏保装打不了大Boss，就像巧妇也不能做无米之炊一样。

我这个人懒散惯了，参加Raid觉得太累，不过我倒是很有兴趣看别人打，而正好我身边就有这么一个团队Leader，坐在他身边听着他声嘶力竭地喊“XXX解Buff……刷血刷血”，也是蛮有趣的。一边看Raid，我这还一边瞎琢磨，我这一琢磨还真琢磨出“魔兽”Raid与传统策略类游戏的共通点来着。

> 这类游戏的玩法深度很高，绝不是单凭数值大小就可以决定胜负的。玩家需要合理地运用各种元素，哪怕只是一个小小的走位都可以很大程度地影响到最终的局势。

下面就以“魔兽”Raid同我最早玩到的下功夫研究比较多的战棋游戏《三国志英杰传》做个对比——

以公会团为例，“魔兽”Raid最开始的组队阶段，Leader要考虑哪个职业带多少个人，对付不同的Boss，队伍的职业组成千差万别，比如会AoE的Boss就要少带近战DPS等等，这都是最基本的常识。早期的Raid，还要考虑泰坦合剂之类的药水要带多少的问题。

《三国志英杰传》中在一场战役开打之前，一样有一个选什么将领出战的问题，考虑的要素也无非是将领的级别（相对于“魔兽”，大概就是玩家的装备水准了）、哪个兵种更适合战场的地形（树林多的地形，骑兵就得少带一点）之类的。然后还要考虑买豆和酒这样的补给品。所不同的只是《三国志英杰传》中你这个Leader完全说的算，想带谁就是谁，而“魔兽”里组个公会团，没组上的人，你多少要解释安慰一下。

对于开荒团而言，Raid开打之前，Leader免不了要千叮咛万嘱咐一番，诸如清小怪时哪种怪威胁大要先干掉、打Boss时各职业如何站位等等。《三国志英杰传》中你也一样要仔细观察战场，先消灭哪股敌人后消灭哪股敌人，什么地方补给什么地方设防摆个口袋阵等电脑跳……



《英雄无敌在线》的魔法书画面完全沿袭了3代的设计

开战了，Raid打小怪最忌讳的就是Add，大家都不能瞎跑。《三国志英杰传》中将领行动时要算准步数，别被人围殴了，多跑一步就可能触发敌人伏兵，这和Add也区别不大。

放翻了Boss，得

“我很看好策略类网游的未来前景”
——专访北京光涛互动总裁罗春晖

北京光涛互动科技有限公司成立于2008年，是在皓宇互动科技（北京）有限公司的直接帮助支持下，同时引入新的国内资金，由原皓宇互动国内研发中心的团队组建而成。而皓宇互动此前曾开发了国内最主要的回合制策略网游之一《三国策Online》，可以说，《群英赋》就是《三国策Online》的3D化、增强化、优化版本。为什么在这个快餐网游横行的时代里，坚持开发回合制策略类型的网络游戏呢？带着好奇，我们采访了北京光涛互动总裁罗春晖。

大众软件：《群英赋》从《三国策Online》中吸收了哪些经验？做出了哪些关键性的改进设计？

罗春晖：首先，必须要提到的是引导部分。作为同样是策略游戏的《群英赋》来说，如何让更多的玩家适应这种类型年轻的网游是我们第一个要解决的课题。从《三国策Online》的运营经验中我们发现，喜欢玩策略游戏的玩家是很多的，但由于策略游戏玩法深度的缘故，使得很多玩家无法在短时间内掌握玩法及感受乐趣。所以我们在前期的游戏引导部分投入了很大的精力，如引导关的制作，新手引导师协助系统，核心玩法的改良等，目的都是为了让玩家能够轻松地上手，快速适应《群英赋》这款游戏。根据内侧的过程来看，引导部分的改进是成功的。其次，画面表现力的改进。这里要说的画面表现力不单指的是画风上的改变，而是包括视角、游戏代入感、角色与场景的比例等多方面的改进。传统的策略游戏一直给玩家画面不尽人意的印象，但《群英赋》在这方面的突破是非常明显的。

大众软件：《群英赋》这一回合策略类网游的立项是否与《三国策Online》的成功有直接的关系？

罗春晖：是的，《三国策Online》的成功让我们更加地坚信策略类网游的前景是乐观的。但目前的市场还需要有更多同类型的产品继续拓展下去，才能让更多的玩家认识并逐步喜爱这种新类型的网游。《三国策Online》早期由于定位过于核心向的缘故，导致很多习惯角色扮演类的玩家无法适应这么重的口味，造成了大量的流失。所以，《群英赋》在定位上较比《三国策Online》要更加的柔和，前期引导过程也更加的细腻流畅。



《英雄无敌在线》中人类阵营的角色设计，看起来还是很有原作味道的

了装备，就有个分配的问题。搞掂了夏侯恩得了青虹剑，你也得考虑给哪个武将用……

细细比较你就会发现，“魔兽”Raid每一步玩家所面对的问题，玩《三国志英杰传》都会对应遇到类似问题。我就想，如果把“魔兽”Raid弄成单机回合制游戏，你指挥一堆战法牧术德之类的去打基尔加丹，这游戏估计也蛮有趣，相应的赤壁之战一样可以做成Raid……

有人会说，你这么对比，那是相当的牵强，电脑游戏的本质本就是一样的，各类型游戏有相通之处并不说明什么问题。呵呵，提这个问题的人就有些高人的风范了，不过既说本质一样，为什么“魔兽”Raid大家趋之若鹜而回合制策略感兴趣的人会少很多呢？或者我们换一个说法，传统的策略类游戏成功Online化最大的障碍是什么？

有人说是时间的问题，传统的策略游戏节奏慢，Online化后可能会更慢，在做什么都要讲效率的现今，玩家不选择它很正常。这话有一点道理，但是大家有没有想过“魔兽”Raid的情形，高端Boss的开荒阶段，从人员集合到做各种准备活动到真正开打，半小时不算效率低的，团扑的话一遍遍跑尸体，一晚上也许就交代在这儿了，就算一切顺利，一个大副本打2～3小时不少见。我的好多哥们儿，去Raid比上班还准时，他们花在Raid上的时间，不知道能玩多少回合制策略游戏。

如果时间问题不是主要原因，关键的问题可能出在哪里呢？我认为，主要是对游戏心理定位的问题，是心中的预估目标和现实差距的问题，对于游戏的开发商、运营商和玩家均是如此。

首先说游戏的开发商，虽说一个好的游戏制作团队，都会有一种努力制作精品游戏的欲望，但毋庸讳言的是经济上的回报也是他们追求的目标。回合制游戏的开发，需要投入相当大的精力，开发团队必须有相应的长时间的开发经验积累。回合制策略游戏的精髓就在于通过游戏精心的设定，让玩家在游戏过程中有



《英雄无敌在线》中的城镇画面，采用的是MMORPG中的角色扮演设计，看得出这是游戏开发者经过反复权衡后的设计结果

大众软件： ***早在几年前，人们对回合制策略游戏的前景产生了怀疑。而光涛互动为什么要选择开发回合制网络游戏？这是否与公司决策者对回合制游戏的爱好有直接关系？开发公司对于回合制网游的市场和用户群是怎样定位的？***

罗春晖： 回合制只是根据项目的玩法所需而制定的一种游戏形式，光涛互动今后要开发的游戏类型并不局限于回合制的网游。光涛互动目前已推出的《群英赋》均是适合采用回合制形式的，因为回合制可以让玩家有更多的时间思考和商量战术。关于是否与个人喜好有关，这点只能说团队从《三国策Online》项目中吸取的宝贵经验不应该白白浪费，要把更多的创新融入新一代的产品。



北京光涛互动总裁罗春晖

大众软件： ***您认为策略类、战棋类游戏的乐趣点在哪里？这种乐趣点是否能在网游的形式中得以继承？***

罗春晖： 这两种类型游戏的乐趣点在于玩法丰富多样，局势千变万化，成就感强烈且回味无穷。这类游戏的玩法深度很高，绝不是单凭数值大小就可以决定胜负的。玩家需要合理地运用各种元素，哪怕只是一个小小的走位都可以很大程度地影响到最终的局势。游戏过程中玩家的每一步思考更是乐趣所在，因为过程绝对不会机械枯燥，最终的结果完全取决于玩家的运筹帷幄。在这类游戏中，以少胜多及逆转局势的情况经常发生，正因为如此，玩家获胜后的成就感才更加强烈，而且战后的经验总结也非常值得回味。这些乐趣点不但可以在网游中完美的继承，甚至可以说是发扬光大。因为在网游中玩家对抗的不再是模式化的电脑，而是与自己同样聪明的玩家，大家都可以通过交流与合作来提升已方的战术，从而使得局势的变化更加丰富多样，乐趣点也更多。

大众软件： ***与MMORPG相比，《群英赋》这样的网游，会不会由于它的游戏节奏较慢而将一部分玩家阻挡在游戏之外？***

罗春晖： 游戏类型是多种多样的，任何一种游戏类型都不可能受到所有玩家的喜爱。群英赋较比MMORPG而言并不是游戏节奏慢，而是本身的特色所需。《群英赋》作为一款策略网游，是需要给与玩家充足的时间思考和交流的，因为游戏中可供玩家操作及考虑的游戏元素非常丰富，玩家在顾及各种元素合理运用的同时还要确保与同盟方的战略是否一致，在整个过程中玩家的思想节奏是很快的。

挑战感、参与感和成就感，这样才能让玩家投入大量的时间去研究（有难度的策略游戏才可能是好游戏，才能吸引玩家去玩），同时不去计较此类游戏可能有的弱点（比如画面不够精致等等）。以“魔兽”Raid而言，对于Boss的首当（First Down）、对于优秀的公会或团队的归属感才是首要的，对于装备的追求只是顺便为之。传统策略类游戏Online化，要将原有的单机策略游戏Fans留住，还要吸引新的玩家群加入，一款投入大量精力精心制作的游戏是不可少的。前文已经讲过“魔兽”Raid与传统策略类游戏的共通之处，传统策略类游戏Online化的难处，实际上主要在于开发商在“开发一款精品游戏所受到的赞誉”与“开发多款快餐游戏换取经济利益”之间的选择，具体游戏制作所遇到的技术层面的困难，倒是算不得什么……话说的再直白一点就是——不是做不了，而是愿不愿意做。

游戏运营商的运营策略，同时影响开发商和玩家的选择。“道具收费”是个创举没错，但实质上也堵上了传统策略类游戏Online化的路子。可以这么说，“魔兽”运营这么多年还保有相当的活力，和它没有采用道具收费的模式有很大关系，想想看，如果你充100元就能拿到一把“霜之哀伤”，这游戏估计早没什么人玩了。传统策略类游戏Online化，开发商开发出好游戏固然重要，运营商的正确运营策略收费方式同样重要。

玩家的选择也会在很大程度上影响开发商和运营商。开发商和运营商又不是慈善机构，玩家掌控的时间和金钱，是去吃十顿麦当劳，还是省下来吃一顿大餐，这确实是有一点困难的选择，但是，要有人去吃，才是高档餐厅存在的条件和理由吧？

传统策略类游戏要想成功Online化，开发商、运营商、玩家哪个环节都不能出问题，才能形成良性循环，要扭转“快餐流”的垄断局面，非一日两日之功，亦非一人两人之力，但不去做，就永远扭转不了。

道理简单，要走的路还长着呢。



SystemSoft的《大战略》系列和SSI公司的《装甲元帅》（PANZER GENERAL）系列是现代战争题材的回合制游戏的重要代表作，此类游戏的新作，只能靠在3D表现力上下功夫来吸引新玩家了

当你在Google搜索栏中输入“好的回合制网游”时，你会发现有35万7千次的搜索纪录。这意味着有超过10万玩家对这个游戏类型感兴趣，而在网络游戏的时代里，他们希望寻找到这一类的好游戏。而和“魔兽世界”960万次的搜索纪录相比，35万不过是个零头。但这对于回合制游戏来说，其实足够了。它是一种高智商的游戏——这里既包括开发者的高智商、玩家的高智商以及参与这种高智商游戏所容易产生的自豪感，而这 种自豪感，当然是越少越好的。

回合制游戏在未来的未来如何，这是我们所好奇的问题，也是促成本篇专题的起因。但是我们并不担心它会有一天会成为消失的游戏类型，正如我们不担心在我们的有生之年，象棋、围棋会消亡一样。智力的较量、以及在智力较量之上铺就的华丽的历史背景，总会使我们找回真正的游戏乐趣，而最重要的是，这种乐趣，它无可替代。P

大众软件：《群英赋》中的副本战役紧密结合了《三国演义》中的经典故事情节，可以说是这款游戏的一个特色，请问目前玩家对这一设计的接纳程度有多高，是否喜欢这种“剧情模式”？

罗春晖：内测到目前为止，收到的玩家的反应都还很不错。特别是对于这种带有历史情节的副本关卡。在这种和历史截合的副本当中我们不仅仅是把整个历史场景、将领搬进游戏内，还游戏的过关功略截合历史。譬如说“官渡之战”当中，拿到刘晔这个将领的玩家就要指挥刘晔操作投石车才能及退袁绍大军，藉此增加玩家对游戏的带入感。

大众软件：《群英赋》开发中有什么有趣或难忘的事情么？最让制作人员得意的设计有哪些？

罗春晖：有很多难忘的事情，譬如说在寒冷的冬天大家竟然临时起意在公司煮起了火锅，只因为讨论如何在画面当中呈现更精彩更有震撼力的武将特技,而团圆围炉的连夜讨论,让我们今天游戏当中的武将特技展现方式受广大的玩家欢迎。而得意的地方就是我们游戏的其中一个亮点特色在玩家创建游戏角色时我们提供了五个选角剧本，每个剧情在游戏一开始便以电影动画的方式演示，由不同的两位主人翁的对话揭开序幕，玩家可以在观赏完如电影般的剧情短片后，选择自己认同的人物性格以及角色，成为游戏初始的人物角色。而玩家所选择的人物角色不同，也会影响玩家在不同的出生地诞生，并影响玩家在游戏中依照不同的剧情逐步发展人物角色。相信这在国内外网游都无法看到的！

大众软件：《群英赋》的选人画面相当新颖，它是借鉴过别的游戏么？

罗春晖：群英赋的选人画面在网游中是一种创新，但在单机游戏中还是比较常见的，要说借鉴只能说是开发者平日在单机游戏中积累的经验吧，具体的借鉴产品并没有。当初我们的设计初衷也很简单，就是想带给玩家更多不一样的体验。与传统角色扮演类的游戏不同，选人画面并不是选择某个种族或职业，而是通过剧情描述来让玩家选择其中一种人物观点，不同的观点会影响角色的部分游戏历程，使每个玩家的游戏体验有所区分。

大众软件：对于回合制以及策略类游戏未来的前景，您还有什么要表达的么？

罗春晖：从单机游戏的发展史可以看出，今后的网游市场也会有越来越多的游戏类型层出不穷，策略网游也必将成为其中的一员。随着玩家游戏年龄的不断提高，会有越来越多的玩家喜爱这种互动性强，耐玩性高，以游戏意识占胜负主导而绝非只依靠等级的游戏，而策略游戏是非常符合这些要求的，所以我很看好策略类网游的未来前景。

▶深度关注

场景"收缩论"
网络游戏空间的三维部分

任何游戏的核心概念都是对抗，从这个角度上说，所有的游戏，棋牌、体育、街机到网络RPG，都是一类东西。但角色扮演游戏之所以成为主流是因为什么？是精心包装之后的形式，是虚假的表面，还是视觉的欺骗？为什么大家还是要来选择RPG？是因为具象的画面能更快让玩家进入状态，具象的场景能提供更多的代入感，比之过分激烈的对抗类游戏，它的门槛更低，一个玩家在其中有更多的选择，而且人类是更多依靠谋略和计划而生存的物种，而不是依靠反应能力。RPG游戏更多考验的就是这种计划能力，而不是更依赖于天赋的反应能力。所以快感来自于对抗没有错，但重点还是在形式的构架。

■四川 后做

诚实的失败

有这样一种游戏，在静止的时候，你会发现你能得到十分精致的画面，光线、色彩，都无可挑剔，如果截图者又有一定的构图布景意识，那凭借这种画面能够制造出非常惊艳的效果。这些图片通过媒体的快捷流水线，一经爆料，十分吸引眼球，顿时万众期待。然而当游戏开始正式测试，玩家真正进入游戏，却发现这是一个非常别扭的游戏世界。站着看是没有问题的，但稍微一跑动，人物动作和僵尸一样，房屋拉近看和纸片一样，色彩饱和度过高，玩一会就晕晕的想吐。乍看一眼画面好像还不错，稍微玩一阵子就觉得眼睛非常疲劳，非常不舒服。谈论一个游戏的画面，不能只站在二维层面看截图。诚然，优秀的截图也能呈现立体感，但


二维的截图永远是那么美丽，可是到底如何，只有进了游戏才知道

Photoshop式的图像审美，本身是一个非常依赖于抽象、虚化、遮掩、聚焦等构图作图技巧的。当画面从二维上升到三维，你在台后鼓捣的"遮眼法"将暴露于光天化日下。东施自然可以效颦，可见了光，满脸的麻子是遮不了的。所以这种游戏的画面就出了一种表面看起来不太好诊断的问题，只能躺着看，不能跑着看。拍大头贴风度万千，可点起灯一跑，大家只好说：你只剩下脸了……当一款游戏大量出现"这个游戏画面不错，但仅此而已……"的评论时，我想说，很有可能这款游戏的画面也有致命伤！为什么这么说，简单一句话：你没有构建合理的空间秩序——也许是自然逻辑的无秩序，也许是社会逻辑的无秩序。从表面上看，网络游戏通常被视为电影的延伸，游戏电影、电影游戏也层出不群。确实，从二维文本的角度讲，我认为不论是戏剧、小说、电影，还是游戏，它们从本质上说其实都是一种东西。但上升到三维层面的视觉审美、绘画、摄影、电影……它们和3D角色扮演游戏的视觉审美，你南我北，你黑我白，完全是两路人。


拉风的摄影很强调造型

因为几千年来绘画、摄影等艺术积累出来的构图技巧，你进入3D空间之后是没有机会实施的，绘画艺术家有权力让观众聚焦到他想让观众看的地方。游戏的创造者却没有这个权力，他必须让观众看到理所应当看到的东西，所以网络游戏空间架构和前面说的摄影、电影比起来，一个是模拟，一个是比喻。就像我在第一节里说的，对于比喻，观众拥有与生俱来的抽象思维能力做依托。但模拟是一个将具体形象复制、加工、粘贴的苦活累活，需要做的不仅仅是种树盖房子，还得时刻考虑到画面本身也需要体系，需要秩序。一款好的游戏画面，身后必然有坚定的主题思想来支撑，而一款随意拼凑的垃圾，才始终参考别人的原画和截图来解决问题。伯乐相马，见万物皆马，等到了伯乐的儿子手里，就只能弄出"按图索骥"的冷幽默。历史证明，用形而下的思维来执导形而下的工作是不可能长久的。遗憾的是，用二维视觉美学来指导三维游戏空间的构图，这种弯路我们走得似乎够多。很多游戏都会出现这种场景：喜欢该游戏的玩家认为画面、质感、立体感、精细程度，都是国内3D角色扮演游戏中最好的，这样说我个人认为的确没有错。而不喜欢该游戏的玩家，认为画面虽然精细，但没有神韵，细节虽然饱满，虚景也很漂亮，可是总觉得缺点什么东西，这样说我认为也没有错。出问题的地方就是，游戏是成体系的紧密连接的，即使是看起来很独立的游戏场景也不例外。首先从层次感上来讲，该游戏诚实得有些过度。最远端的虚影就抛开不谈了——按照游戏内的距离逻辑，几乎远在天边，可以看作是舞台背景。而剩下来的，是数量庞大的中景，符合现实视觉远近的中景，这些



缺少遮掩的“大比例”你疲惫了么?

合乎甚至是大于现实距离比例的景物对比，一眼扫过去，让人感到非常疲惫。

是为了让人感觉你的世界很大么？如果是这样，你就错了。是的，从形式上讲，是缺少层次感。从本质上讲，是缺少远景和近景，缺少欺骗。好逸恶劳、追逐新鲜、期待变化、需求欺骗，这是人类不可回避的本质，上升到网络游戏中，是潜意识中时刻期待变化的刺激。当一个游戏画面让你在10步的时候就看清了50步上能看到的全部，即使你自己没有意识到，但剩下的这40步的行走已经被我们的潜意识暗中归类为浪费时间了，从而产生不爽的情绪。尤其是在网络中，这种情绪通常会被扩大化，也许该游戏画面让我感到疲惫的症结就在这里。客观说，现在越来越多国产作品在画面表现上确实很让人耳目一新，与之前大量伪3D游戏的粗制滥造也形成鲜明对比。这种务实精神让人很是钦佩，但游戏内的距离逻辑不能套用现实的距离逻辑。首先，现实拥有大量的你都无法注意到的细节作为支持，对于这种细节我们本身处于一种视觉屏蔽的状态，但是一旦缺少这些细节供我们视觉屏蔽，我们的视觉一定会某种程度因为失去坐标而感到失衡。其次，完全复原现实场景的游戏根本没有存在的必要，游戏画面虽然是模拟，但游戏本身就是个比喻。最重要的一点，画面的风格不能单纯依靠画面来实现，一款游戏的画面通常与它的背景逻辑紧密联系。卡通风格的画面，必然配合上卡通风格的战斗，轻松愉快的物理逻辑。而战争风格的画面，必然要配合破坏力巨大的背景力学。对一个游戏的画面好我们常说很有立体感，不过立体感本身是没什么意义的，需要游戏主题和其他系统的支撑它才能活起来。

也许对于游戏画面，我们不能本着一种“让玩家看到全部”的主题思想来执导工作。既然我们习以为常的视觉，其实充满了欺骗，那怎样制造种种假象来遮遮掩掩，来让玩家“以为我看到了”，也许才是我们应该研究的重点，过分直白的画面本身是显得粗陋的。对个体单位细节的追究，永远不如利用群体单位的有序组合，合理搭配更能进入状态。在全视角眼镜和相关技术普及之前，我不认为诚实地追求“复原现实”能够成功。我们的玩家通常面对的是19英寸左右的狭窄屏幕（窗口模式爱好也是很普遍的），而后在这个范围内将视线聚焦于游戏空间的某一点。在这基础上，想办法欺骗他的视线比想办法满足他的视线是更接近真理的，一个合理的网络游戏空间距离比例是小于现实的。而假如使用类似上述的场景逻辑会发现，出色的画面技术将不能对游戏的世界观产生任何帮助，这就是诚实的失败。

视觉欺骗

如果我们将对游戏场景画面的认知过程进行拆解，会发现这种“看”的实质是一种直观思维。美学对审美“起兴”（审美心理学范畴）的解剖认为，审美的注意，也就是对“美”的事物的感知，在初步阶段，遵循如下原则：注意→激发热情→影响对后续信息的选择。如果看不太明白，我用另外几个词语来模拟我们进入一个新的游戏画面的过程：

第一步：惊奇。惊奇是不受我们思维支配的直觉感知，无论任何知识层次的人，都不能避免受到惊奇心理的感召，就像我们第一次进入《魔兽世界》的外域所感受的视觉冲击一样。

第二步：增强好奇心。与惊奇的区别在于，这一步是从玩家自身开始，主动寻求惊奇。猎奇的心理已经被激发出来，也就是审美理论中说的激发热情。还是以外域为例，倾斜的地面、半空中悬浮的星球等经过组合的、具有一套未知的独立逻辑的画面带给我们进一步探索的欲望。

第三步：知识。玩家思维的理性部分，自动选择了画面中“能动”（可以交互）的部分，放到了意识里有用一类，裁切掉画面中“死”的，“不能动”的部分，放到了潜意识里“无用的”一类。

这发生在外域中我们与某一怪物发生交战之后，在发现万有引力依然在火星上生效之后，在一个视觉范围内，能动的和不能动的部分，已经被我们的思维拆解开来，放进了不同的抽屉或者废纸篓。你开始把它看做变了一个画风的地球，而不再像更开始那样兴奋以为自己真的来到了火星。此时，单纯的画面场景已经难以直接再次激发我们的审美感兴了。

第四步：寻求新方向。承接“寻求新方向”这一个重要节点，在游戏中的实际位置，就是这一游戏场景在游戏内容被呈现之后，如何进一步带给玩家可以品味的“余味”，如何在最大程度上避免审美疲劳，吸引玩家向下一步探索。

已经视线所及的画面，已经摸清实力的怪物，已经位置清晰的NPC，游戏公司的测试员现在可以想一想，还有什么能吸引我们？在这样一个重要节点，我认为思维在这里会分为两个方向。第一个方向是在前一循环中“知识”的这一阶段，游戏内容本身到底带给了玩家什么样的进一步游戏欲望。第二个方向则在于画面场景的编排，如何摆脱熟悉的部分，激发下一个循环新的“惊奇”。我们的视觉和我们的情绪是紧密相连的，这是由于它和我们生理结合过于密切，就像我们忽略空气一样，常常将这一点选择性遗忘。视线本身通常是在一个宽大的范围中聚焦于某处。除了受我们精神集中调配而形成的焦点，其他外围部分处于武侠小说里常说的所谓“眼角余光”，眼角余光的部分不被我们注意是因为“我清楚那里有什么”的思维假定。而大多数情况下，即使是聚集起来的视线焦点，去观察的往往也不是“那里是什么”，而是“那里变化了什么”。



是什么场景不是重点，发生着什么才是重点

说到这里大家也许明白了，我们表面上是生活在一个真实的、具象的星球上，但实际上，我们是生活在一个假装的、抽象的世界里。对于一个沉浸在游戏中的人来说，向他展示自然的每一个具体细节没有什么意义，他需要的是快速建立自己习惯的景物坐标，需要的是尽快建立“我清楚那里有什么”和“下一步我要去哪里”的思维假定。刚才说到了某游戏缺少的近景和远景，这里有必要补充说明一下关于近景的定义，是指能够清晰看到轮廓、纹路视觉感受，并不特指物体。而远景则是模拟视觉远景的虚影表现——重点是，这种远景是可以变化的，是随着玩家走近可以转化成近景的。即使部分远景确实是假



塔纳利斯沙漠

影，但游戏场景一定要把这种视觉逻辑植根到玩家潜意识里，而不要上演那种“那些山影真的只是个背景故事”的悲剧。这些话有些绕口，我把它总结成4个字：远虚近实。

接下来问两个问题：1.当你要展示一个开阔的游戏场景，例如沙漠，主要要表现沙漠之“大”，你将主要运用远虚近实的哪种手法？你需要展示一个狭窄的场景，例如森林，主要表现促狭繁复之感，更多程度表现场景之小，你将主要运用远虚近实哪种手法？公布答案，估计很多人会说，要表现大嘛！当然远虚喽！要表现促狭，当然要多用近实咯！回答错误！凡人逻辑！

我们面前有活生生的实战范例。问题一范例：《魔兽世界》场景——塔纳利斯沙漠；问题二范例：《魔兽世界》场景——灰谷森林。塔纳利斯沙漠为了表现沙漠之浩瀚广阔，大量使用了隆起的丘陵隔断你的视线。这些丘陵是实景，当你策马在沙漠中奔驰，行走节奏是这样的，不远处有一山-奔跑-不远的另一山-奔跑-还有一山，停下，感慨：“无边无际的，这沙漠真大呀！”而且这样的节奏，满足了玩家潜意识中时刻期待变化的视觉需求。假设我们不这样干，而是真实还原一个辽阔的盆式沙漠，让你一下子就看清从A点到B点这漫长的距离，这段旅程也许会很辛苦，即使是在游戏里。而灰谷森林一方面使用了大量与景物相关的细节，如暗色调的紫色系色彩搭配，根系蔓延的地表-草-灌木-矮树-巨大的树干的空间搭配，最经典处就是那无穷尽而层次分明的


灰谷场景中的虚影技巧 值得注意

虚影。客观说，在现实的视觉逻辑里，在那个距离本不该出现虚影，可这不重要，那些虚影隐藏着“这个森林里无处不在的细节”这样的假象，它们无处不在的向我们发出“你应接不暇”的暗示，将生硬的实景细节用虚影的柔紫色调抹匀，构筑出浓密、促狭、繁复的森林景观。沉浸与我们被时刻欺骗的视觉之中，你会发现其中蕴含着莫大的乐趣，对于网络游戏场景的制作，必须想办法把玩家的视线约束住，而不是一览无余，这也许是一条真理。

社会学命题：自成体系的背景世界

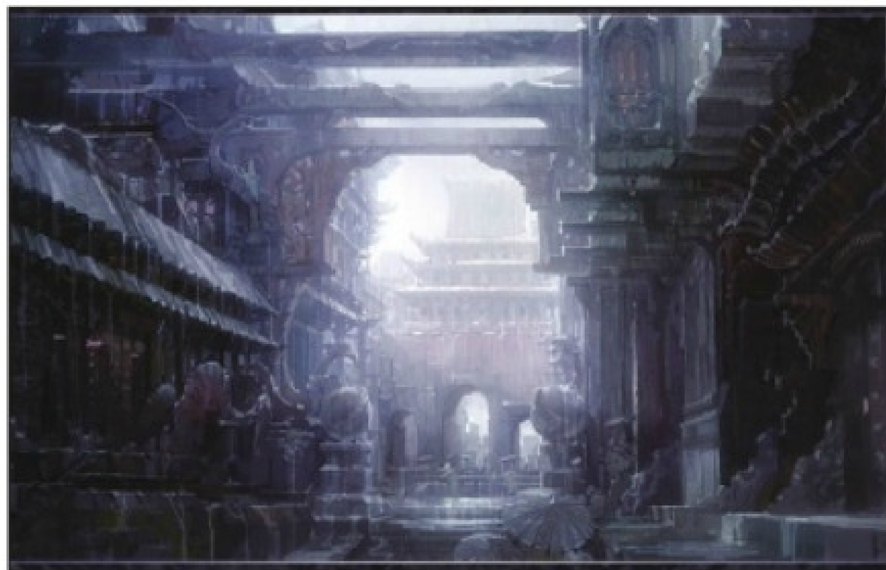
葫芦传奇

当代网络游戏，地图大小往往成为一个很大的噱头，似乎地图越大，就越能营造出它所吹嘘的史诗背景、史诗氛围。症状有三：1.将世界分为需要读进度条的几张地图，把每一张地图比例做得和现实比例一般大。2.将世界拆分出更多的地图，生造一些地形地貌。不断出资料片，一会一个海岛，一会一个神秘雪山，一会一个末日火山，一会一个绝望深渊。从天上开到地上，从地上开到海里，从海里开到外太空……资料片策划急得抓耳挠腮，似乎怎么也找不到能打动自己那灵感闪现的圣域。3.场景进入后期的“同质化”倾向，过分追求新奇怪，而又没有足够的积累和创造力，于是开始靠“调色调”“扭曲空间”来解决问题。我理解开发者试图制造宏大感的初衷，似乎宏大才能带来新鲜，似乎只有通过无穷尽的地图扩张，才能把游戏生命延续下去。然而就像前文所说的，在你想扩张的时候更该考虑收缩，因为在我们心里中，大与小的概念从来不是固定不变的。

有一个唐代小品故事：主角经常遇到一个背着大葫芦的道士，整天坐在城门口喝酒，什么也不干。主角很好奇他的钱是从哪里来的，就去询问，于是道士用葫芦请周围的人喝酒，怎么也倒不完。尔后又邀请大家进入葫芦里，葫芦中有一座仙岛，道士晚上就睡在这里。看到这里有玩家笑了，这不就是副本嘛……一个葫芦有多大？可是这个葫芦大不大？也许并不能简单地看作是副本，这个葫芦之所以获取稳定的“天地之大”的概念，原因更多的是葫芦本身被放置在一个已经井然有序的世界中。葫芦本身在一个热闹的县城之中，我们不用说也能够想象这个县城之外的东西，大城市、京城、乡村、道观……主角是个行不出五里在县城中讨生活的酸秀才。从主角这种视角上来讲，空间本身是向外的，眼光聚焦的一定是“繁华之都”这样的方向。就和我们在玩网游刚开始时，眼光视角是同一个方向，都是在追逐一个新手村向大都市汇聚的过程。在这一视角外扩的基础上，葫芦这个小小的东西忽然极力收缩，两者方向不同，却产生巨大的震荡。秀才的心理节奏是这样：在我没有走出一个小县城前，觉得世界本来就很大——一个我已经觉得很小的葫芦，竟然别有空间——世界简直太辽阔了。这就是我们人类的心理，时刻贪婪渴求着的扩张和变动。假设我们按照一般网游的逻辑来开展书生的网游生涯，小村子-县城-省会大都市-京城-国家边境-外国-神秘的某地-天上或地下-世界尽头-？于是策划小小心翼翼地对老板说，“我们开通一个叫燃烧的远征的资料片怎么样？”老板：“燃烧的远征？别人不是开过了么？”策划：“他们的主题是火星，我们本期主打黑洞……”事实证明，上述升级路线固然是可以拿来就套用的。但实际上游戏进程进行到第三步或者第四步，玩家本有的空间概念已经被这扩张的欲求扭曲了，他们将不再能安然自得的在一个小村落里厮混，他们的心理欲求更多的东西。如果缺少那样一个“葫芦”来把玩家空间感压缩回去，那么大家今后只能钻黑洞了——本条不仅适用于游戏，也适用于现实。如果世界不改变现有的物欲处世哲学，人类集体钻黑洞并不是一件非常遥远的事情。

葫芦的诞生

我非常不愿意读者将“葫芦”看成是一个副本开启品。所以我要再次解释一下“葫芦”是什么，我所谓的“葫芦”，是一种让现有空间产生更多价值的行为方式。副本只是一个例子，而更多的时候，需要策划启动自己的创造力制造自己的葫芦。其实像素软件开发的《寻仙》这款游戏，在初始阶段，把这些“葫芦”运用得非常不错，但是后面发生了一些另外的问题，这是后话，这里不谈。前面说到，需要“葫芦”来约束空间的前提，是世界必须已井然有序自然运转。我们时常强调角色扮演游戏的“代入感”，有些开发者非常自信于游戏内的文本策划，认为对于场景、技能等方面的命名，


阴冷古旧的砖石质感，逼仄的天空，出处显露出人类留下的痕迹

对于任务的剧情设置，就能够做到让玩家产生代入感。还有些开发者则非常自信于游戏画面，认为风格鲜明的画面就能够解决问题。这两类流派都不乏一大堆失败的范例，数量庞大的3D角色扮演网络游戏，真正做到让玩家产生代入感的寥寥无几。

老子云：“形而上者谓之道，形而下者谓之器。”画面和文本我们可以看做是游戏的两端，一个强调器，一个强调道，但是缺少有机熔铸，它们就还不能成为“世界一份子”，而仅仅是.txt的数据格式和XXX×XXX的分辨率而已。只有场景，配合完美的场景，发生着变化和流通的活着的场景，才是真正展现给玩家一个世界的东西。场景的诞生不能单纯依靠与美工，它关联着形而上者和形而下者的紧密结合，关联着游戏的核心玩法无处不在的指导。那么，什么是场景？花里胡哨的原画就是场景么？解答这个问题，还是需要回到万物的本原。在游戏内，所谓空间是个什么东西？是做一张地图让大家在里面跑么？倒是有人真的这样尝试过唉！一两年前，曾经出现过一个号称国家投资，名为“故宫”的虚拟空间，还有多种语言版本，宣传上说是按照1：1比例完全复原故宫，向世界展示我们中国的悠久文化。进过那个虚拟空间的玩家都知道，那个花巨资建造的虚拟城就是一个笑话，抛开粗糙的画质不谈，当看到1：1你就该笑了，这样没有什么核心意义的东西根本就没有存在的理由。对了，核心意义，意义是人作为主体赋予的，所以核心意义是行为，而不是景物。

单一的美工角度营造出了农场，而该农场之中没有人机交互的内容（别跟我说是接任务交任务），那这个农场就是死的，很快就会被新鲜感丧失的玩家潜意识归纳到无用品这一类。让农场活起来，并非是设置几个任务就好，而是从一个宏观角度来构筑整个世界的背景逻辑。这些都是玩家接触不到的水面以下部分，但是策划者却需要进行深刻的思考。在这一方面是非常容易提出问题的，例如：1.该农场是私人所有还是国家所有？2.如果是私人所有，属于什么身份的人？3.物产，什么气候带？4.这些物产的销售渠道……你可以依据这个农产按照常理无限推进，应该出现什么？不应该出现什么？应该出现的景物摆放位置如何？这些疑问会渐渐地得到解释，场景策划者的思维就此进入一个高速运转的快车道。我们所接触的大多数角色扮演游戏，在场景中营造了太多与主题无关的花哨建筑、奇怪景物，却没有提供这些东西的存在理由。我认为一个精心设置过的室内场景，是要超越100个重檐斗拱、巨大宏伟，却让所有人站在下面日晒雨淋的死城。大多网络游戏屈从的是技术门槛，是形式，是压力，而不是世界观的主题逻辑，这也就是为什么会大量出现同一引擎、变种说法的N胞胎游戏来圈钱的现象，这样的作品没有灵魂，有的只是肢体的拼接。对于玩家越来越挑剔的眼光和谩骂，有时候需要动一下脑子。稍微思考就发现提出的问题只是表面和形式上的，解决问题的根源在于游戏的初衷，在于游戏领导者的把握。大家都有体会，当一个系统运转顺利时很少出现旁枝末节的问题，而一旦运转不畅时却衍生出一大堆想也想不到的问题。如果一个一个拆解问题，诞生问题的速度永远要大于解决问题的速度，这个时候就不能怕麻烦，必须回到游戏的初衷。

想一想吧，到底是形式带动对抗？还是对抗带动形式？

给我一个选择RPG的理由？

尽管这是个假象的世界，但越是想让玩家体会超越现实的快感，越是需要在世界中注入现实逻辑。越是要让玩家感受到无处不在的现实的压制力，这些压制力为假象提供诞生土壤，让玩家产生摆脱压制的欲望，多样化、充满运转逻辑的背景世界，比以追求级别、装备为单一目标的物欲世界，更能营造出应接不暇的存在感、价值感。当策划者能够让一个游戏中最普通的一个破庙、一个葫芦都有意义，都有用处，那么，还需要担心玩家佩着帝王之剑，站在皇宫里发愣无所事事么？大家在游戏里，玩着的都是想象出的感觉，当感觉越来越多要被物质高低来衡量时，面向普通人运营的游戏更应该提供让价值观翻转的机会和角度。大鹏展翅九万里是飞，斥鷃翱翔蓬蒿也是飞，当满级的大鹏朝游北海暮达苍梧时，确实没什么好看的了，反而是菜鸟跳跃梁上檐前，更有一番生活之趣，因为有蓬蒿屋檐暗示它世界的广阔，所以它的飞翔遨游才心安理得。辽阔强大本身只是一种感觉，当辽阔强大成为一个游戏的追逐目标，那作为开发者的你就注定要不断与空间的贬值作斗争。

不得不说的是，游戏世界的构筑和社会结构十分相似，儒家哲学是一种宏观视角的内缩哲学。君子，守拙，而心向天下，在这种收缩哲学、抱残守缺的思维方式指导下，传统中国文化里很少出现虚无和幻灭的内容，而虚无和幻灭这种情绪的大量出现，是工业时代带来的固有浮躁，这种浮躁心理也同样影响到了国内的网络游戏的开发和寿命。因为角色扮演游戏和社会一样，不可避免要面对人类共存的问题，既然要共存，对“价值标准”的阐述就要更慎之又慎。从游戏空间开发的初始，就注意向屋檐和蓬蒿收缩空间，就注意怎样给普通添加更多的精力和意义，就注意对欲望本身的遮遮掩掩，才是游戏世界让更多人能够共存的普世价值。在这一欲望本身被遮掩和压制的现状之下，一个释放欲望的“葫芦”才会带来前所未有的存在感。但如果葫芦被挂进了商城，我会大声对那个倒霉孩子呐喊：

狼来了，下线！你妈妈喊你回家吃饭！P


黑洞OL？这绝对是个挑战


葫芦，在中国古代文化中常被看做另外空间的象征

▶快言快语

再见，2009

2009年，不平静的一年，至少对于国服“魔兽”的500万玩家来说，这一年的印象可能比多灾多难多大事的2008年还要深刻。从4月份的运营权归属之争起，经过了6月份的停服，7月份的舌战，8月份的回归与10月份的审批纷争之后，直到今天CWoWER都没能从提心吊胆的日子中缓醒过来。如今北风之寒已经卷席了神州大地，值此辞旧迎新之际，我想就2009年发生的这几件使“魔兽”闻名中国的大事，来谈一谈我自己的看法。

■浙江 陨落的鸟人

九失其鹿，易者得之



从“魔兽世界”到“燃烧远征”，再到……台服的“巫妖王”

2009年中国网游界最轰动的新闻，莫过《魔兽世界》在中国（大陆）的代理权易主一事。当4月16日网易公开宣布暴雪已同意将《魔兽世界——燃烧的远征》（国服玩家泪流满面）在中国大陆地区运营权将于2009年6月转交给网易时，所有还在“忘了开”的阴霾下郁闷的国服玩家不禁虎躯一震（台服远征军均表示此事对他们没有任何影响）。由此，一场关于代理权转交的战争正式打响，版本落后将近一年的CWoW再一次被推上了风口浪尖。

其实早在之前的2009年3月31日，一位神秘的“舅舅”便已在多玩论坛上贴出了“魔兽”运营权即将易主的消息，不过当时的大多数网友只是把它当作一个愚人节的玩笑而已，等到半月之后网易的突然发招，才使人们明白此事并非空穴来风。显然，暴雪的“改嫁”是早有预谋的，身为受害者的九城可能也已经料到煮熟的鸭子迟早会飞走，因而在其后的两个月内大搞促销以榨取魔兽在自己手头的最后一点油水。有趣的是在这次争斗中本应高唱“为什么我总是很受伤”的九城却并没有得到玩家支持，在网络上发起的调查中，超过90%的WoWER表示在“魔兽”易主后继续“燃烧的远征”，鲜有声援九城、痛斥网易者。九城在吞下了自己种出的恶果之后又不得不将客户数据拱手让人，情况实为狼狈。

再看网易，自从满心欢喜地从九城手中接过WoW这棵摇钱树后可谓春风得意积极备战，又是“花大价钱购置服务器”又是招才纳贤，甚至还把墙角挖到了九城的前“魔兽”运营团队中去。可万万没想到这块金馒头到了自己这儿却成了烫手的山芋。理论上的完胜变成了两败俱伤，九城歇了，三石兄的面前，却还有一场持久仗要打。

等的不是开服，等的是寂寞

由于中国最神秘也是最强力的“有关部门”大力阻挠，网易不得不违背了6月下旬重新开服的诺言。闪击战变成了消耗战，新婚不久的网易，居然也陷入了审批与修改的“泥沼”之中。

显然，网易是被人算计了，从某公司大姐头一份厚厚的材料，到突然下达的诡异通知，还没高兴多久的网易在短短的一个月内就被人狠狠地“背刺”了一通，再加上被欺骗的玩家们愤怒的谴责，一时间网易成为了众矢之的。负责人李日强的手机久拨不通，也正说明了此刻网易的窘迫。

于是便有人开始打着维权的旗号想为CWoWER讨一个说法，很快此事便引起了央视的关注，结果在中央二套的某节目上玩家们又看见了一张熟悉的面孔并见证了“网络毒品论”的诞生——陶宏开，又火了！

好吧，我承认我写的长句让你们读着很累，不过这只是为了突出在停服期间我们周围到底有多么热闹。如果不是“贾君鹏”，如果不是陶宏开，我想网易的《梦幻西游》服务器早已被义愤填膺的WoWER刷爆，如果不是停服期间发生了那么多事，《魔兽世界》在中国绝不会如此出名，以至于我在那段日子里遇到一些不玩WoW的朋友时，也被问及了有关“魔兽”动向的问题。审批固然是卡住了网易的咽喉，但有三天两头地就上一回门户网站的头条，此等高曝光率又岂是其他网游所能企及？尽管网易的公关策略出现了重大失误，在宣传《魔兽世界》这一点上却是成效显著。只不过大众关心的并不是这款游戏如何如何，而是在停服风波中所暴露出制度与观念上的弊端。然而最早的“维权”话题，却早已被舆论踢到了九霄云外，玩家的利益始



来吧！来吧！欢迎来到“魔方世界”


TBC称为特别迟，WLK称为忘了开



陶教授和邓学生，前者还在侃侃而谈，后者只能在天堂里哭泣

终没能得到正视。

至于在那段日子里WoWER们的心情，唯可以套用一句流行的句式来概括：咱们等的不是开服，等的是寂寞。

今天你沉迷了吗?

在一些奇怪的原因和事件的交织下，《魔兽世界》终于可以"内测"了，于是阔别艾泽拉斯长达50多天的山民们终于含泪迎来了网易版3.13TBC。正当所有人都以为可以带着双天赋安心Farm太阳井的时候，南宁起航的邓森山同志却再也无法享受春哥的恩泽了——2009年8月2日凌晨，邓君停止了呼吸，并永远地从地球AFK，去了没有"网瘾"的天堂。

有人说人生就像一个茶几，上面摆满了很多杯具，里面不光有自己的，还有别人的，比如邓森山的死，就是血淋淋的例子。当然，他的牺牲没有白费。因为他的死，"沉迷"这一话题才被重新提到了台面上；因为他的死，CWoW们刚刚冷却下来的血才又一次沸腾；因为他的死，无数因"网瘾"而进"中心"的孩子们才得以幸免于难。虽然关于"沉迷"的争论已不是一天两天，但邓森山事件的发生毫无疑问给"戒瘾界"投下了一颗辟重磅炸弹。专家教授们为了捍卫权威而奋力辩护，其中更以陶宏开教授为代表，将"网瘾"直接等同于"毒瘾"，并建立了前无古人的"玩网游=吸毒"公式。此举可谓一石激起千层浪，玩家们的反对与唾骂声瞬间掩没了陶宏开的博客，其中冲得最前，喊得最响的，当然还是与陶老结怨最深的CWoWER。

说起"魔兽"玩家同专家教授之流结下的小梁子，几乎比游戏中联盟与部落之间的仇还要厉害。早在去年北京军区医院的陶然主任发功为神州大地上平添几百万名精神病患者的壮举固然令人叹服，而陶宏开教授比起前者更是有过之而无不及——他仅用一句话就把几百万人划到吸毒者的行列。我想"精神病"们听到这个惊人论断的第一反应应该是：陶然先生实在是太仁慈了。

被归类为"瘾君子"的玩家众必然不会甘心，群起而讨之的大有人在。但是很少有人知道自己面对的是一个怎样的对手——对于陶宏开来说，网游是什么并不重要，哪怕他对WoW一无所知，他也可以凭借"不必先吸过毒才明白毒品的危害"这个诡异的理由来应付过去。他看到的是因为自己的一句话而失去理智的玩家，他看到的是WoW当中那些阴暗恐怖的游戏画面因而得出了一个"网游误国"的结论，并以自己的"身体力行"来标榜自己，为自己构筑一个心怀万千"网瘾"青少年的光辉形象。在这种光环下无数"问题孩子"的家长们仿佛看到了唯一的希望，于是在杨永信、陶然以及大小戒瘾中心之流纷纷失宠之际，陶宏开成为了"戒瘾界"唯一的"真理"。因此他的一句话，比之前的任何人更有分量。面对这样一个比开了无敌的惩戒骑还要强大的敌人，CWoWER在为网游正名的征途上，恐怕还有很长的一段路要走。

砖家当道，叫兽横行的今天，你，沉迷了吗？

满怒斩杀，急开无敌

2009年9月19日，长达一个多月的免费内测终于划上了句号，网易WoW投入了正式运营。而在此之前，网易并未拿到审批许可，而仅凭中央下达的三定通知以及进口网游主管部门文化部赠送的审批Buff便恢复了收费状态。据说当时淘宝上的战网一卡通以秒为单位飞速售出，各大零售点也几近断货。经过了长达3个多月的博弈，网易终于看到了一缕曙光，黎明似乎近在眼前，WLK也不再是梦，这就是传说中的希望？

有句话说得好啊：所谓希望，正是绝望的前奏。

2009年10月下旬，网易WoW恢复正式运营一个月后，出版总署以网易非法运营为由发出了警告，并撤回了《魔兽世界——燃烧的远征》审批申请，责令网易停止其"过火行为"，否则后果严重。

玩家傻了，网易估计也被这记满怒斩杀打得够呛，出版总署警告下达的第一时间，三石兄也没能立即作出回应，只是含糊地以一句"正请示相关部门"来搪塞过去。不过无论怎么讲，网易这顶"非法运营"的帽子还是戴定了，其战网一卡通的销售也无可避免地受到了影响。持卡观望的CWoWER们担忧，出版总署这记满怒斩杀很可能导致魔兽的第二次停服，再加上股价下跌，收益受损，网易今年的运势还真不是用一个"背"字就可以形容的。要怪，也只能怪《魔兽世界》在中国实在太有名了，论杀一儆百的效果，还有哪款进口网游能比它更显著呢？

结语

对于CWoWER而言，多灾多难的2009年终于要过去了，回顾这大事频发的一年，我们有过辛酸，也有过苦楚；有过距成功只差一步的遗憾，也有过同失败擦肩而过的侥幸。尽管"有关部门"不爱我们，但我们热爱自己的国家。哪怕风雨兼程，CWoWER也会像"贾君鹏"一样不达目的绝不回家吃饭。就让我们共同祝愿在即将到来的2010年里，国服玩家能够真正踏上诺森德的白雪，迎接WLK，迎接阿尔萨斯，迎接这场审批之战的最终胜利。

再见了，2009！

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）



大蛋瞪小蛋，两眼泪汪汪：咱俩啥时候才是个头啊……





当这篇文章和诸位玩家见面的时候，想必是腊月将尽，新雪未止的时候吧？空气中充满着辞岁的气息，虽然寒冷，却带着新年的喜悦；炉膛中的小火跳动着温柔的光明，在温暖房间里的朋友们，最好能够捧上一杯暖暖的热茶，坐在舒适的沙发里，来听我细细讲述这关于《古剑奇谭》的事情。

人们都说，中国的单机游戏已然接近了死之沉寂，而我们，不甘于此，于是有了上海烛龙，有了《古剑奇谭》。道家说“聚则为生，散则为死”，生与死本是两两相随，既然不甘于在这世上消亡，那么，就让我们踏上追寻重生的涅槃之旅吧。

体型巨大的雕鹰，盘旋在神秘的深山之中

劫焰重生——上海烛龙《古剑奇谭》独家专题报道（二）

■上海 烛龙研发团队



那振翅欲飞的凤凰化身为血色夕阳下的少年，紧紧握着手中的长剑，追寻保护亲人的力量；那燃烧着过往的烈焰，将一切悲欢化为灰烬，而我们的故事，就从这一片死寂当中开始。

初代《古剑奇谭》的游戏主题，正是“重生”二字。道家讲求一切“顺其自然”，“重生”则无疑是逆天而行之事——那是一种在烈焰中蜕变的过程，是一种异常艰辛的努力和追寻。相比肉身的死而复生，“重生”二字更多指代灵魂与情感的新生。相信诸位玩家在陪同主角走完这一段涅槃之旅以后，也能找到自己对于“重生”二字的独特理解。

除此之外，在这重生的旅途当中，又有什么东西来支持着我们的主角，去走过一段又一段充满艰辛的历程呢？也许，正是那如涓涓细流一般的人间真情。

在我们这个时代，太多的含蓄、太多的浪漫被冰冷的高楼大厦和瞬息万变的讯息世界所吞没，而在《古剑奇谭》之中，美术部的同仁为我们提供了一个真实清丽的古代世界。数千年前那小桥流水、轻舟短棹的悠扬年代在游戏中得到了完美的重现。在那里，中国人的感情还是含蓄而婉约的，她就像一场细细密密的春雨，柔柔洒下，却点点温暖着人心；她就像一支飘渺在云端的古代歌谣，袅袅婷婷，却始终环绕在你的身边。这种情感，或许是一对泥偶无声诉说“你中有我、我中有你”的誓约；也或许是“琴心剑魄今何在”所讲述的一段带着侠义也带着柔情的际遇——我们希望能够给玩家带来一种更贴近古典风韵的情感体验，其中也包括人物角色的性格、以及他们之间的情感交流。这种情感的交流不仅仅通过对白或动作，也通过其他许多不同的方式，例如飘渺的旋律、无声的约定，又例如那唯美的七弦琴音——七弦琴是一种古老的乐器，其历史上可追溯到伏羲和神农的时代。它的声音轻柔飘渺，似从远古传来，如一条流淌过历史的溪流，饱含了最纯正的古中国情怀。如果说“剑魄”代表着古代中国仙侠文化的浩气和侠义，那么“琴心”正代表着古中国清丽婉约、如水绵长的情感世界。



游戏的标题界面，琴与剑的亘古传说

松上听琴、月下舞剑是只属于中国的浪漫情怀；而仗剑江湖的鸳鸯侠侣，是只属于中国人的千年梦想。轻抚腰间的玉坠，你可曾想过那也许是前世的姻缘羁绊？那从远古流传至今的飘渺琴声，又是否让你回忆起遥远而温暖的如花笑靥……凡此即将发生在那个小桥流水、雕梁画栋的古代中国的故事，都等待着各位玩家来陪

●类型：角色扮演	●制作：上海烛龙	
●发行：GameBar	●上市日期：2010年暑期	●推荐度：★★★★☆

同主角们一起体验～

于是乎，为了带领众多玩家体验《古剑奇谭》的游戏剧情，被“万恶”的制作组选中，本作的主角——不管他本身是否愿意，也不管前路是幸或不幸——总之，他背着一把和他的命运休戚相关的远古凶剑，开始了一段涅槃之旅。当他踏出了第一步，万里河山便开始在他的脚下延伸，远山近水为之分明，亭台楼阁为之浮现——对于一个系列作的初代而言，很难说清是先有故事和主角，还是先有了那个世界和世界观。也许这个世界最初是为第一个故事而生，但是，当初代《古剑奇谭》剧情的方向基本确定以后，致力于架构和整理世界观的企划们，本着要将《古剑奇谭》发展成一款系列作品的原则，极尽可能地完善和加强世界背景的设定，使之能够为系列作以后的故事提供足够的剧情乃至于系统背景方面的支持。于是，从创世到创人、从三界到苍生，关于古剑世界的许多许多传说，便就这样渐渐明晰起来，而其中非常重要的部分，就是那些关于神秘古剑的传说——上古人类刀耕火种的时代，在龙渊之地，有一个天生强悍的部族。他们以禁断之术，铸造出七柄极具威胁的凶煞之剑……此举惊动了天神伏羲，意欲将这些逆天而为的人们灭杀，仁爱的女娲却究竟不忍，她带领着追随自己的人们，将七柄凶剑封印于人间，又为避免天神伏羲对人类的追究，而带着龙渊的人们进入无尽幽暗的地界……

数千年后，凶剑上女娲的封印之力渐渐衰减……没错，在游戏Logo背景上的那把形制略显霸道的长剑，正是这七把凶剑之一的火剑“焚寂”。至于这把剑究竟隐藏着怎样的力量，它和我们游戏的主角又有着怎样密不可分的关系……所有的秘密，都要等各位玩家伴随游戏的主角一起去追寻……

关于《古剑奇谭》的事情，今天就先说到这里吧～下一次我们将会详细讲述关于那个世界美轮美奂的地理风情——《烟雨楼台》，尽请各位玩家继续关注！

信奉女娲的大祭司，担任“巫咸”之职



游戏中最为繁华的人间城镇：江都

神渊秘史

相传火神祝融以榣山之木制三琴，名凰来、鸾来、凤来，此琴即凤来

诸位玩家，大家好^0^，和《古剑奇谭》相关连续报道同时出炉的，还有关于《古剑Online》的相关消息～从本期报道开始，“神渊秘史”就将是《古剑Online》的专栏啦！

前文已经说过，早在《古剑奇谭》初代开始确立世界观的时候，就已将“古剑”的世界背景架构得非常完善和宏大了。盘古开天辟地、烛龙定夺明暗，及至后来的盘古殁，烛龙则陷入沉睡，日月星辰、三界苍生乃至于天地万物的诞生等等，都可以在世界观中找到明晰的来龙去脉。这样宏大的世界观背景，很难在一款单机游戏中尽数交代，而由此衍生出的各种各样的故事，就更难在一款单机游戏当中尽情地向诸位玩家展现。而《古剑Online》就不同了，它完全继承了《古剑奇谭》的世界观背景，同时，因为它具有一个广阔而自由的世界空间，各种各样丰富的传奇故事，都能完美展现在各位玩家的眼前哟！

和《古剑奇谭》单机游戏相同，《古剑Online》致力于表现最具中国风情的古代仙侠世界，在那个世界，不同地域的居民们，各自信仰着不同的神仙，而那些原本已然遗落在历史长河当中、关于诸位神仙们的传奇故事，相信可以给各位玩家带来全新的柔情体验！

玩家互动

自上海烛龙官方论坛开办以来，一直收到诸位玩家热心提出的意见和建议。从本期报道开始，我们会在这个专栏里对各位积极提出意见和建议的玩家公开表示我们的感激之情～

舒龙：《主线保持连贯，支线剧情加入分支选择》

海滨小猪：《关于NPC设置的建议》《给烛龙的RPG建议》

感谢以上玩家热心提出的建议和意见，有很多内容已成为制作组研发过程当中的有益参考。当然，论坛中还有许多玩家也提出了高技术含量的意见，在此难以全部列出，只能一并谢过。同时，也欢迎各位热心玩家继续到我们官方论坛的“游戏展望区”继续发表自己的想法，您的意见，我们都能看到哟∩_∩ P

神秘古剑“焚寂”，和游戏剧情及主角有着千丝万缕的关联



布老虎恭祝各位玩家虎年快乐，万事如意！

上海烛龙官方网站：http://www.aurogon.com/

上海烛龙官方论坛：http://aurogon.gamebar.com/bbs/

《古剑奇谭》官方网站：http://www.aurogon.com/gj/

《古剑奇谭》世界观衍生小说《神渊古纪》阅读地址：http://www.gamebar.com/sy

细胞分裂——断罪
Splinter Cell：Conviction

■江苏 慢悠悠

在2009年E3大展上施展“杰森·伯恩流”幻影特工战术的山姆·费舍尔，着实让我们吃了一惊。蒙特利尔工作室也在着力向我们展示此次做放手一搏的大叔，已经彻底告别了第三梯队的特工生涯，也告别了过往的潜入手段。而在之后TGS展会上所展出的关卡中，可以看到费舍尔标志性的“三大件”——夜视仪、粘性摄影机和闪光弹再次回到了大叔的个人军火库之中，这些玩家们熟悉的装备，在《断罪》的全新潜入机制之下，也会展现出全新的一面。

保卫华盛顿

根据制作人的说明，此次TGS上展示的关卡是正式游戏的第5关。与先前我们在E3关卡中看到的表现方式类似，在关卡开始前，镜头快速从盘踞着敌人的区域推进到藏身在一个小巷中的费舍尔。此次他的任务目标是一件可能被恐怖分子用来袭击华盛顿的电磁脉冲武器，同时制作组也表示，费舍尔的主线目标依然是找寻杀死自己女儿的凶手，但他必须再次投身于国家安全的第一线，击退来自政府高层的阴谋家所组织的恐怖袭击，这一任务也与找寻女儿之死真相有着密切的联系。

第一个任务，是拷问一名目标人物，“审问‘黑箭’（有可能是一个政府的秘密组织）军官”的任务简报以幻灯方式出现在墙上，这和E3上我们在马耳他岛任务中看到的情况完全一致。这个目标人物就位于前方不远的区域，但身边有一大群保镖，当然，这群活靶也是为了本作的“标定/执行”系统所准备的。在按下RB键（Xbox 360手柄设置）之后，费舍尔就可以锁定场景中的敌人，到达最大锁定数目之后，按下“执行”按钮，就可以欣赏到费舍尔化身为杰克·鲍尔这样的“小强”，以“全自动”的方式将目标尽数终结。虽然这一流程演示中我们依然没有看到“标定/执行”系统的平衡性究竟如何，但是这一系统绝不是一个秒杀场景中全部敌人的万金油。费舍尔需要移动到能够让场景中全部敌人都出现在自己射界之中的位置，同时敌人的位置也在不停的变化，给费舍尔对他们实施一网打尽提供了不小的困难。一旦有漏网之鱼，费舍尔本人也会完全暴露在持有自动武器的敌人的枪林弹雨之中。同时，各种武器可以同时锁定敌人的数量也是不同的，而在游戏的中后期，场景中会出现大量的敌人，使得费舍尔的这一特技只能在特定的场合下才能使用……这些都是设计师给这一系统所作出的限制。

最重要的是，本作的难度设置会配合新的“标定/执行”系统进行更改。在正常难度下，游戏中不会出现1～3代的血槽，也不会使用4代（《双重间谍》）中HP自动回复的设计，费舍尔不是超人，只要数颗子弹便可以要了他的老命。一旦“标定/执行”失败，完全



此次的主线剧情围绕华盛顿展开，费舍尔的对手并不是一般的恐怖分子，而是隐藏在政府部门中的高官

●类型：动作	●制作：Ubisoft Montreal	●发行：Ubisoft
●发售日期：2010年第一季度	●推荐度：★★★★☆	

暴露的费舍尔就可能会在第一时间血溅当场。而在为核心玩家准备的"真实"难度中，敌人的AI还将得到成倍提升，他们不会轻易被"最后位置系统"中费舍尔留下的鬼影所迷惑，任何敌人在这一难度下都可以对费舍尔一枪毙命。

新一轮的拷打



费舍尔的制敌动作更加威猛

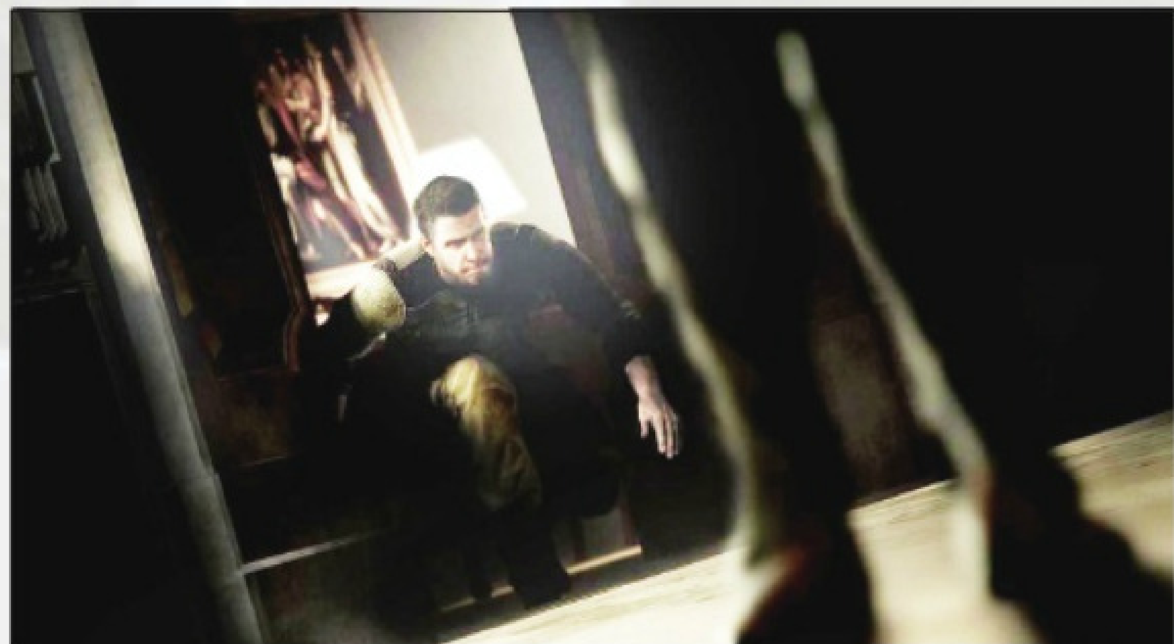
还记得E3演示中费舍尔在一个污秽不堪的厕所中痛扁一个大汉，以获取情报的片段吗？在表演玩"速射"特技之后，费舍尔接下来又将这名不幸的军官当成了下一个施暴对象。自从学习了《24小时》中杰克·鲍尔对嫌犯"生命不息，拷打不止"的作风以后，费舍尔获得情报不再是以以往作品中抓住敌人之后充满黑色幽默的言语恐吓，而是真刀真枪的刑讯逼供。为了获得用于袭击华盛顿的EMP炸弹的信息，玩家必须担纲这场暴力场面的总导演。按下X键可以控制费舍尔对目标实施老拳攻击，如果你想让接下来的动作更具"创意"，就需要借助环境物品的"帮助"了，使用LS遥杆将目标拽到场景中可以实施互动的物品旁，就可以看到更暴力的拷打场面。如拿目标人物的头部去与汽车的保险杠比谁的硬度更高，或者看看自己一拳能否让这个可怜家伙的脑袋撞碎挡风玻璃，还有拿目标的老脸去将汽车挡泥板磨干净……甚至在这个片段的最后，费舍尔用匕首穿过了他的手掌，将其钉在了引擎盖上……难怪本作铁定与18岁以下玩家彻底绝缘了。

新装备登场

在接下来的室内任务中，费舍尔头上出现了一个夜视仪形状的装备，但它并不是大叔先前使用过的"三眼幻魔境"，而是更为先进的"声纳眼镜"。这种装备依靠超声波来探测目标，不但能够让隐藏在黑暗中的移动目标精确的显示在雷达界面之中，而且还能穿墙透壁，让躲藏在门后的敌人也难逃费舍尔的法眼，省去了前作进门之前使用光纤窥镜的烦恼。更酷的是，声纳眼镜还可以配合"标定/执行"系统使用，使得费舍尔在进门前，就牢牢记住敌人的位置，带破门后对他们实施连杀。



在将目标钉在引擎盖上之后，大叔扬长而去



大叔已经悄悄地来了……

接下来展示的是粘性摄像机，乍看起来，它的基本功能与前作完全一致：投掷或者用枪支将其发射到墙壁上，遥控摄像机的视角用于观察死角后方的敌人。费舍尔还可以遥控它发出声响来吸引敌人的注意，然后引爆它们，将被好奇心驱使的敌人炸得灰头土脸。在新作中，粘性摄像机还可以用来与"标定/执行"系统结合起来使用，这样可以大大拓展费舍尔的视野，使得场景中的敌人无一漏网。

目前《断罪》的制作已经全部完成，制作组正在进行最后的除错和修饰工作，游戏预定在2010年2月中旬上市。希望这部耗时3年，跳票了无数次的作品，能够带给我们费舍尔大叔的完美谢幕演出。P



游戏中细腻的格斗动作演示

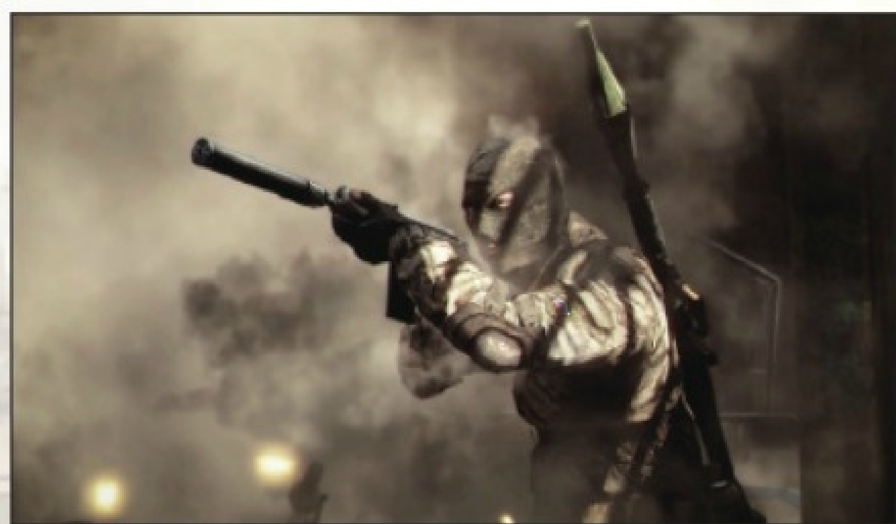
两个月前，DICE通过一张南美地图（亚力加港），为我们展示了《恶人连2》（以下简称BC2）的征服模式，以及以“磁力攻击引导手枪”为代表的新式武器。在这次的展示中，DICE带领我们领略了全新的多人对战模式——“小队死亡竞赛”（Squad Deathmatch）。

《战地——恶人连2》全新模式
Battlefield：Bad Company 2

●类型：射击 ●制作：DICE ●发行：EA
●发售日期：2010年第一季度 ●●推荐度：★★★★

■江苏 老黑

团队死亡竞赛模式


无声步枪和火箭筒，偷袭专家的绝配


如果你觉得《现代战争2》的多人对战十分乏味，那么BC2将会提供另一个选择

团队死亡竞赛模式区别于Free-for-All式的群殴式战斗，也并不是两队玩家之间的互搏，它最多支持四队玩家同时出现在战场上，最先达成50人击杀数字的队伍，将获得比赛的最终胜利。该模式听上去似乎不够刺激，但实际上，它会将传统死亡竞赛的快节奏和火爆场面提升到极限：在玩家所在的小队与敌对势力交战的时候，你不知道剩余的两支小队是否会采取“螳螂捕蝉，黄雀在后”的策略，在混战中，一队玩家实际上要面对三组互为敌对的势力，你绝对不用为了找不到可以扣动扳机的目标而发愁。同时，四支队伍中的每一个个体都处于被敌人四面包围的境地，唯有杀出一条血路，才能获取最终的胜利。随着比赛的进程，必然有两支队伍最先接近40人的击杀数，而剩下的两支则会沦为“送分”的对象，最终两支强队之间会达成“潜规则”——避免相互厮杀，转而猎杀剩下的“弱势群体”。为了防止比赛出现这种一边倒的情况，系统也会给分数暂时落后的队伍提供一些有可能实现大逆转的装备，如一辆坦克，或者一架武装直升机。

全新地图

此次展示的两张地图，既不是先前我们所看到的冰雪世界，也不是南美荒原，而是风景秀丽的拉古娜水坝。大量的灌木丛和苍天大树，对于这里混战的玩家们而言，无论是发现敌人还是射杀敌人，都变成了一件非常困难的事情。场景中还出现了一些木质房屋，熟悉前作的玩家应该知道，BC一直以出众的物理引擎闻名于世，因此依靠这些房屋来掩护自己，显然属于不智之举。

另外一张地图，将玩家们带到了巴拿马运河。在这张地图上，DICE演示了BC玩家所熟悉的征服模式：双方玩家为控制地图上的各个战略点厮杀，最先使用完全部复活次数的队伍将被判定比赛失败。而每占领一个战略点，都会给本方的重生次数带来增加。

在巴拿马运河地图的“征服”对战中，我们看到本作新加入的ATV（全地形摩托车）的超强机动能力，对于快速占领战略点而言非常重要。而坦克、武装直升机的优势，由于单兵反重装备能力的增强，已经被严重削弱。P


坦克的攻防能力出色，但其机动性的不足，使得它会成为战场上的炸弹磁铁



生死边缘
Brink

■北京 8神径

职业概念

在进入游戏时，玩家需要选择人物的派系，自定义人物的外观细节，当然也可以选择职业。这名创建好的人物可以用在单人游戏、合作通关或联机对抗等各个模式中。这些角色和RPG式的升级系统紧密联系，玩家在任务中杀死每个敌人都可以即时看到自己获得的经验值，经验值又是角色学习更多的技能和天赋的原始积累。

听上去，不同的技能和发展路线可以造就不同的战斗风格？似乎还不是这样。在多人合作模式中，一个队伍中的队友需要根据战场形势选择不同的职业分工，比如士兵只管冲锋在前，工程师需要考虑后勤保障，侦察员可以摸清前方敌情，最后万一中了埋伏要需要医疗兵为你提供血包。从演示关卡中可以看到，任务开始时你就可以选择自己的职业，也可以在地图中的中继站更换职业（同时补充武器、装备），为当前任务需要随时调整。你看这毕竟是个FPS，它绝不会遵循RPG一个职业走到黑的惯例，而是通过职业改变获取或失去某些能力。

快节奏和表现效果

《生死边缘》的制作组曾开发过《深入敌后——雷神战争》（Enemy Territory: Quake Wars）这样硬派的FPS，快速的游戏节奏也许让你想起《镜之边缘》那样的疲于奔命，实际上并非如此。

在废弃造船厂的关卡演示里，组队合作通关的4名玩家显示了高度合作的精神。侦察、射击和最后的合围敌人，看起来就像是一款平常节奏的FPS。有些地方需要你使用额外的道具作为通关手段，如PDA，如定时炸弹。总之，《生死边缘》并不追求高速推进，而是从多人模式考虑，加入了更多的策略性考虑。

当然还有那个特别的“智能按钮”。制作组进一步解释了“智能按钮”的使用——它不仅具备一定的表现效果，比如在高速飞奔中拾起前方道路上的一把冲锋枪，在危急场合这个按键会起到更重要的作用。当你看到附近有红外线警报时，直接冲过去，自然会触发警报。“智能按钮”可以让你慢慢走到警报装置前将它关闭，人物还能视情况自动跃过这些装置。从任务中来看，后一种方法似乎更加实用一些。

好了，以上的特色是否会让你感觉它和《求生之路》《边境之地》有所不同？似乎还不太够。在期待更多爆料的同时，我们不禁要暗自叹息：4人合作FPS这么流行的类型，难道只能用不断追加的地图或DLC来支撑么？P



破烂的造船厂，这是任务开始点



任务中有颇多和场景的互动，不只是杀杀杀

●类型：射击　●制作：Splash Damage
●发行：Bethesda Softworks　●发售日：2010年第三季度　●期待度：★★★☆

LucasArts的冒险游戏团队曾经人才辈出，我们且不提《冥界狂想曲》或《山姆和马克斯》，就算念叨一下《猴岛小英雄》的制作班底，也会唏嘘上好一阵。“猴岛”的主要参与者们后来四散，有的人去新工作室制作AVG，有的人跑去监制《野蛮传奇》（Brutal Legend），而这些人当时的老大Ron Gilbert也闲不住了，他和他的Hothead Games（急性子游戏）工作室正在开发一款ARPG，这看起来像是“大菠萝”的游戏，其实内涵挺有冒险游戏的味道……

死亡一击 DeathSpank

■北京 8神径

可笑的电玩英雄



海盗镇……Ron的游戏里就是不能少了海盗！

《死亡一击》原本不是一款游戏，它只是一个小众的网络漫画。Ron Gilbert在工作之余，试图用漫画的形式讽刺一下如今游戏产业内的可笑之事。慢慢地，Ron和他的团队打算制作一款以其中的电玩形象为主角的游戏。

我们的主角就叫做“死亡一击”，他为了寻找传说中的神器踏上了冒险之路，直到他碰到一名名叫Von Prong的大坏蛋将神器偷走，而且做尽了坏事。这时，“死亡一击”成了一堂吉诃德式的英雄，就算他自不量力，也要成为正义的代言人，完成他惩恶扬善的伟大使命。

游戏的画风使用了Ron一向偏爱的卡通风格，并且通过特殊效果塑造出一个风格化强烈的世界。所有的游戏场景看起来简洁平实，就像是改良版的原版漫画，没有任何修饰——Ron希望这种略显粗糙的风格可以衬托出游戏故事和主人公性格里的荒谬成分。

“大菠萝”式的冒险？

是的，我们全部的兴趣其实就在这里：一个AVG达人想要开发一款“大菠萝”式的RPG？看来还真是这样！在游戏中，玩家会遇到各式各样的敌人——当然不是《龙世纪》里那种敌人，而是画风极为卡通的兽人、小鸡……你可以杀掉敌人，获得经验值升级，然后提升能力，购买武器装甲（很标准的系统）。你在战斗中也有很大的发挥余地，比如把一群鸡掷向敌人，造成范围伤害；或是“沉睡”一名Boss，先对付小兵——听起来也很是有模有样，不至于感到枯燥。

但是考虑到《猴岛小英雄》的怪异程度，你应该清楚，Ron总会忍不住加入一些奇怪的设定，形成自己游戏的特色。比如，游戏里的任务会明确告诉你哪些是主线哪些是支线，因为它们在列表里清楚地写着“重要的任务”和“不那么重要的任务”。任务进行的过程中，充满了冒险游戏常有的解谜环节。例如你想得到一名老骑士的绝世宝剑，必须给这个贪吃的老家伙弄来一些墨西哥肉卷，当你找到肉卷店时做大饼的师傅又叫你去弄各种古怪的材料，而游戏弄不到材料只能找到和它们很像的劣质替代品（也是“猴岛”常用的小伎俩）。看来，Ron终究还是一个制作AVG的脑袋呀！

《死亡一击》目前的发售日还没有确定，这多半是因为它们的游戏和那些AAA级大作比起来还是有些小众，而在寻找发行商和更多资金支持方面自然就遇到了困难。这款游戏预计发行包括PC在内的多平台版本，但愿这个“如堂吉诃德般荒谬可笑的英雄”早日和我们见面！



这就是主角“死亡一击”，或者说是卡通版的堂吉诃德

●类型：动作角色扮演	●制作：Hothead Games	●发行：Hothead Games
●发售日：未定	●期待值：★★★★	

特种部队——生死线
Spec Ops：The Line

■江苏 十大恶劣天气

《现代启示录》的“现代版”


又一款“掩体控”，不过在题材和场景设置上非常具有吸引力


倒挂的美国国旗，说明了叛军对美国政府的极端不满情绪

提到迪拜，大家首先想到的一定是这座阿联酋城市在债务危机影响下的衰败景象。早在2007年，德国制作团队Yager在他们的作品——《特种部队——生死线》（以下简称SO）中，就已经“预见”到了一场危机降临这座宏伟的沙漠都市：2010年，一场突如其来的沙尘暴袭击了迪拜，美军派出了由John Konrad少校率领的特种部队前去市区营救幸存者，但是在直升机到达现场之后，Konrad单方面切断了通讯。根据卫星图片和侦察机传回的讯息，这支救援部队陷入了狂暴化，他们四处杀戮无辜平民，掠夺财物，甚至攻击了随后赶到的第二支救援部队。现在，美军派出了由Martin Walker上尉领衔的三角洲特种部队，他们的任务是制止暴乱，并且将Konrad带回总部。但无论是军方高层，还是执行此次任务的士兵们，都发现自己所应对的，绝不会是简单的暴乱……听起来是《现代启示录》故事的翻版。

《战争机器》的“沙漠版”

SO将是一款《战争机器》的克隆游戏，“虚幻3”引擎、越肩视角、“掩体控”枪战，甚至是低姿冲刺跑，都会出现在游戏之中。当然，重复GeoW玩剩下来的东西，也无法吸引到今天的动作游戏玩家，SO中还有两个有趣的设计，是GeoW中没有的。

其中之一，就是队友指挥。GeoW在流程的大多数时间中，马库斯都会和队友并肩作战（如铁血猛男多姆），但你无法对队友们的行为作出精确控制。在SO中，玩家会拥有两名队友，除了战术射击游戏中司空见惯的攻击、掩护命令以外，玩家还可以通过类似《幽灵行动——尖峰战士》的指挥系统，来控制队友进行精确的走位，此外还可以在大地图上为队友设置行动路点。需要特别指出的是，SO的城市战场在范围上将要大大超过GeoW，这就给玩家所在的三人小队的交替掩护和相互支援，提出了更高的要求。

另一个不同之处，是对沙子的利用。对于这个坐落在沙漠国家，以及正在遭受剧烈沙尘暴袭击的城市而言，唯一不缺的，就是沙子。玩家可以像制造雪崩那样，去制造“沙崩”，用大自然的力量来压垮大批的敌人。诸如流沙所形成的陷坑、飞沙走石对能见度和射击准确度造成的干扰，这些因素会带给玩家难以预料的危险，但如果能对其合理使用，也可以让狂暴的大自然之神，成为自己最强大的武器。

从目前得到的情报来看，SO是一款具有很强潜力的游戏，否则2K Games也不会相中这款来自不知名小开发组的作品。近期又传出了《战争机器3》正在开发的消息，无论SO的品质如何，相信它都将成为GeoW3到来之前，“掩体控”玩家必玩的作品之一。

●类型：动作射击 ●制作：Yager Development ●发行：2K Games
●发售日期：2010年秋季 ●推荐度：★★★★

娱乐通于2009年初自主策划研发的ARPG《新绝代双骄之鱼戏江湖篇》在上市后颇得玩家好评，相较于一些国内知名的武侠RPG品牌，《鱼戏江湖》可以说是一款被忽视了的作品。有了开发《鱼戏江湖》的经验和基础，看起来娱乐通有将武侠ARPG这一类型做得更成熟的决心，其第二款武侠ARPG《天下无缺》也将在今年寒假期间上市。

天下无缺

■北京 水上烟



《天下无缺》？乍听到这个名字，你也许会以为这就是一款《鱼戏江湖》的姊妹篇游戏，剧情必来自《绝代双骄》，而主角也必定是小鱼儿的兄弟花无缺。但实际上并非如此，《天下无缺》的故事开始于周齐两国皇权争夺，兄弟手足之间生死相争的那一刻，当你深入玩下去之后，你也许又会产生一种似曾相识之感……

游戏背景故事始于武德九年，南周建孝帝突然率领大军攻入了北齐的都城。一夕之间，皇城内尸横遍野，血流成河，北齐国亡，长江南北自此统一。然而建孝帝野心勃勃，一心只想统一天下，丝毫不懂体恤民情，战乱不止，令百姓深受其苦。从这个背景来看，游戏中的故事发生于乱世，乱世向来出英雄，在这样的时代江湖中的故事更是缤纷多彩。江湖之中，正邪大战从无停休。以少林、武当与峨嵋三大派为首的正道人士，一直与日渐强大起来的奸邪之辈苦苦抗衡。而行事亦正亦邪、只与男人为敌的神秘组织“幻仙宫”、在昆仑山下占山为王的亡命恶徒所创建的“活鬼村”和突然崛起的“五仙联盟”这三大帮派，在正邪大战之间又忽敌忽友，恣意妄为。无辜百姓惨遭牵连，苦不堪言！

幻仙宫？移花宫？活鬼村？恶人谷？看到这里时你心里也许会产生一丝联想，究竟是怎么一回事，在游戏中自见分晓。

《天下无缺》的系统在《鱼戏江湖》的基础上进行了强化，变得更加成熟。“剑掌双修”是游戏的基本攻击系统，点击左键则攻出掌招，点击右键则出剑招，左右交替，剑掌双修。在战斗时只要抓住对手攻击时的破绽，便可将成功格挡住他们的勇猛攻击、且将对手一招击飞。掉宝系统和锻造系统堪称是ARPG的生命之源，在城镇中利用打怪掉落或是购买的特定矿石，可以让锻造商帮助玩家锻造出自己所需要的装备属性，物品和击败敌人后掉落的战魂属性都随机产生，战魂镶嵌于装备之上进行强化，亦可使用增加自身经验。除此之外，还有药品合成、武学秘籍收集、怪物日记收集，称号收集等系统，都有待于玩家在游戏中慢慢发掘。

最后就让我们来看看游戏中的两位重要角色，看到这样的介绍，想必你也会会心一笑吧！

男主角：冷秋遥

齐国太子元荆与幻仙宫宫女冷云纤所生的双生子之一。父母被幻仙宫的两位宫主师月凡与师星尘杀死后，他亦被二人抱回幻仙宫抚养、并传授幻仙宫的绝顶武功，使得冷秋遥文武全才，风度翩翩。然而这一切，却只是师月凡与师星尘当年的一个恶毒计划……

师星尘

幻仙宫的二宫主。本来与姐姐师月凡过着与世无争的生活，却因救下了被周皇追捕的齐国太子元荆而将原本的平静生活完全打破！虽然和姐姐一样痛恨抢走了元荆的小宫女冷云纤，但还是在抚养冷秋遥的过程中，慢慢淡忘了当初誓要复仇的切肤之恨……



掌剑双修的动作系统



此招名为“劲落光华”

●类型：动作角色扮演　●制作：娱乐通火流星工作室　●发行：游戏天堂（寰宇之星）
●发售日：2010年第一季度　●期待度：★★★☆

帅哥穿越两千年
——《楼兰》前瞻

“上无飞鸟，下无走兽，遍及望目，唯以死人枯骨为标识耳。”这是公元400年，高僧法显西行取经，途经楼兰所记。楼兰，西域三十六国之一，坐落于罗布泊西北岸，是丝绸之路的必经要道，也是东西方文化的交汇之处，历来纷争不断。关于楼兰的历史，没有详细的史料记载。关于楼兰的灭亡，更是千古之谜。

■北京 天空尘

2010年寒假期间，寰宇之星主力策划，由80后开发团队5R工作室担纲制作的AVG《楼兰》将正式上市。作为一款颇具复古风格的文字冒险类游戏，对此有爱的玩家不用去考虑什么系统、平衡性之类的问题，而只用关心《楼兰》的画风唯美程度，以及人物、剧情的设定就足够了。

游戏的男主角是个名叫末那的现代少年，因机缘巧合回到了公元前60年的楼兰。此时的楼兰局势动荡，外有侵略者虎视眈眈，内部皇室贵族各自执政争斗不休。末那刚到楼兰就因私闯禁地被官兵追捕，并在无意中救下了一位美丽的少女，开始了一段与少女一起的逃亡生活。

其后，一个又一个的神秘人物陆续出现在末那周围，让他本就颠沛流离的生活更加波折，最终因为自己的力量不足，造成了一世的悲剧。这倒底是怎样的阴谋？真相又是如何？少女的命运是否不能挽救？带着重重疑惑，末那开始了一场救赎之旅。但是更大的谜团，正在那里等待着他……

之前通过采访游戏剧本撰写者莫妮芙可以得知，《楼兰》是一个以悲剧结尾的故事，不过游戏中也有其他的分支剧情，导致游戏有多个结局，不知道其它结局中是否有不那么悲剧的，这就得靠玩家自己去探索了。另外，游戏中的女性角色明显多于男性角色，对于一款拥有恋爱养成元素的AVG来说，这是必须的。下面让我们先来认识一些游戏中的主要角色吧。

末那

年龄：18岁

身高：182cm

拥有楼兰罕见的金色头发。原本是喜欢逃课的现代大学生，忽然穿越来到古代楼兰。因为父母的缘故，他的个性孤僻，也不喜欢跟人接触。聪明，拥有极高创造的能力，喜欢很偏的知识。可是因为瞧不起学校和制度的关系，考试都没有尽力，一直只是维持仅仅合格的成绩。



灵歌

年龄：16岁

身高：153cm

有一把长到及膝的长发，长得很瘦小稚嫩，而且非常苍白，柔弱无助。从3岁起被商人囚禁，故不会走路，也不会说话，缺乏一般常识，但性格极其温柔。





依塔

年龄：17岁

身高：155cm

有双狡黠有神的大眼睛、嘴角含笑。拥有一头漂亮的金发。楼兰的大祭司，拥有先知的能力。性格完美，声望极高，受众人仰慕。在楼兰以及周边地区有着相当高的地位。

岚

年龄：18岁

身高：167cm

能干、毒舌，对人类态度冷淡。本性善良、喜欢大自然中的每种生命，唯独对破坏大自然的人类非常反感。



摩习明

年龄：18岁

身高：174cm

楼兰大公主，从小被当成男生养大，相当有男子气概，连衣着打扮也偏中性。摩习明被教育成一个爱国爱民的继承者，国对她来说就是扩大了的家。她的亲民、俭朴形象，让她比楼兰王更受到楼兰及邻国人民的爱戴。

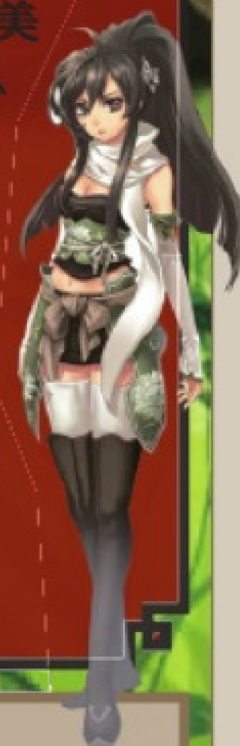


摩习莹

年龄：16岁

身高：161cm

冰山美人，楼兰小公主，不知什么原因背叛了楼兰。现在正在被大公主摩习明追捕。P



●类型：冒险　●制作：5R工作室　●发行：游戏天堂（寰宇之星）

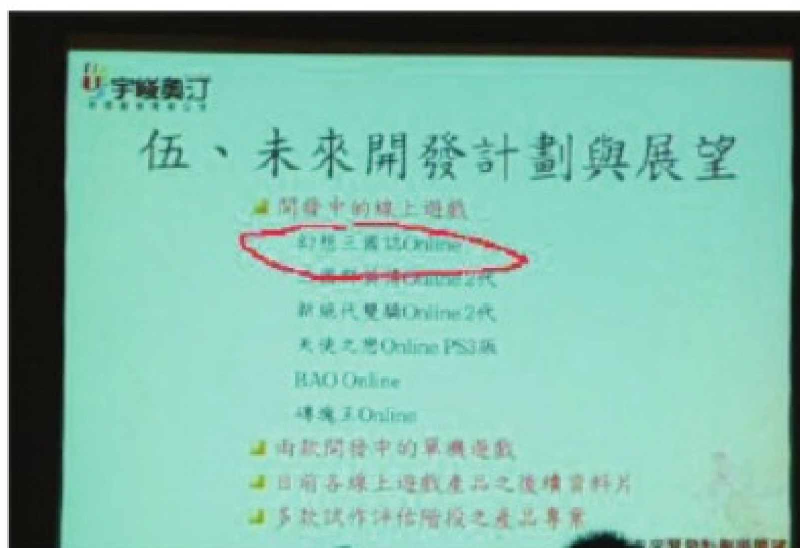
发售日：2010年第一季度　●期待度：★★★☆

编者按：“盖棺定论”？我想很多读者在看到这样一个标题时恐怕第一个反应是不以为然，什么人才可以对一个游戏下“盖棺定论”的评价？说好听点是率直，说不好听点就是冲动，这是现在很多年轻气盛玩家的习惯，不过，这年头的年轻玩家敢于表达自己的观点是好事，在这个年龄段不一定能把观点全都表达得客观无误，但表达出于思考、发自肺腑的想法肯定没错。鉴于这个原因，我没有对标题和文章中的一些语句做太多修改，以便最完整地传达作者的想法。2010年之初，沉寂已久的国产单机游戏出现了“三剑争风”的局面，不能不让喜爱它的玩家感到一丝振奋，这个时候，我们也不妨多多关注一下国产单机游戏的观点话题。在看完这篇从《幻想三国志》系列说起的文章之后，如果你也有想说的话题，欢迎发来稿件——也许是《盖棺定论说“轩辕”》，也许是《盖棺定论说“仙剑”》，我期待着。



盖棺定论说

一、市场：不乐观的现状



连FS也要OL，这是粉丝们的噩梦还是福音？

国产单机总伴着悲哀和无奈，一方面玩家期盼着国产单机游戏复兴，另一方面也对迟迟无法解脱困境而无可奈何，最后只能放下手中的杂志，暂时忘却这痛楚的现状——的确，我们在种种努力没有成效之后无计可施……

在2008年网游玩家们还在热火朝天地迎接一场场决战时，台湾省宇峻公司发布了《幻想三国志4外传》（内地正版于2009年底才正式上市）。同时，代表着《幻想三国志》（以下简称FS）系列告以终结。从2003年网游崛起而宇峻逆流而上，到2008年FS落幕的5年时间中，作为一个宇峻的忠实玩家目睹了这一切悲欢离合，同时也深深记住了国产单机的尴尬现状。笔者写这篇文章的目的在于指出FS的问题所在，并与读者分享我的看法。

人面不知何处去，桃花依旧笑春风。曾经因为FS2大显身手的黑马制作小组已经投身网游，再次打开他们的作品——古老的2D背景，粗糙的3D人物，奇怪的数据和不太强的游戏性，在游戏里外不难发现单机市场盗版横行、资金不足、人才流失、制作周期过短、玩家的偏见与误解等等现象，但是从中也可以看见制作小组尽力了。尽力，也许是目前厂商最缺失的。所以，我向宇峻送去美好的祝福，感谢你们带给玩家的体验。

现在单机制作小组所想的不是如何生存，而是如何减慢死亡速度。宇峻的工作往往是挣扎而不是发展，顶着玩家扔来的臭鸡蛋努力前进。扯了这么多，不免有人在骂我无病呻吟或者是有病，“国产等于垃圾”的观点在玩家中早已广泛流传。当然，吹捧SQUARE是你们的自由，但是我还想在文化层面插一句。作为中国人，自然要接受生生不息的中国文化。如今游戏已经成为文化的载体（尽管不是唯一），我们想要在游戏中看到中国人的价值观、世界观、感情与幻想。所以，我们只能自强不息，不盲目排外，而要取其精华，制作我们自己的游戏。所以，纵使现状不乐观，我也会期待着国游能真正发展。笔者一直是宇峻FS系列的玩家，下面，就从我熟悉的FS系列开始来对我眼中的国产游戏做出一点评价。


宇峻辉煌的单机事业无法延续

二、剧情：能否有大改进？

说实话，FS的剧情，给人第一感觉就是乱。不停涉及历史、玄幻、爱情等等主题，最后结果让人不知所云。

从世界观开始，FS的世界观基本上每代一变，从1代的黄帝蚩尤（很俗），到2代的应龙女魃（整体来说，这一代剧情受到的非议较少），到3代的七大兽族（很乱），4代的仙魔之战。当然，国产游戏中世界观往往是为主角剧情提供服务的，但是如此支离破碎的幻想世界让人比较晕。唯一贯穿剧情的是对三国历史的新演义，但是历史往往



比较鸡肋，与主线剧情关联不大。偶尔让你打一场“大战”，也无非是走一趟迷宫，迷宫中杂兵是士兵，Boss是某个著名武将罢了。然而你，是个光杆司令。

2009年在读大软上《别让经典锁住手脚》一文的时候，心中总有一种认同。尽管“打倒仙家店”的做法似乎被狂热的“仙剑”粉丝鄙视着，但是我们对“仙剑”的一次次粗糙模仿的确是目前国产单机游戏的问题之所在。FS没有逃离这个模式，尽管看起来曾经尝试过。“仙剑”有些极端的“罢黜百家独尊剧情”、男欢女爱、死去活来的思想确实控制了市场许多年。FS有没有克隆“仙剑”？你会发现，实际上游戏除了2代之外的每一代主题都不是爱情，但每回都不可避免要涉及到一些蹩脚多角恋。为什么FS系列这么多粗制滥造的多角恋挥之不去？因为这个正是玩家津津乐道的。每回FS刚刚贴出海报，就立刻有人争吵哪位女主角最养眼，甚至为此不


战斗系统还能添加创意元素，只要有人肯尝试


连击，必须连击

惜在论坛上大打出手。某些玩家最感兴趣的，有时候就是另一些玩家看起来最不顺眼的。所以随着FS游戏的发展，不但“一男三女”亘古不变，而且女主角身上衣服数量呈直线下降。

我终究认为世界上没有快餐游戏，只有快餐玩家。快餐玩家多了，游戏的内涵就逐渐缺失。FS也难逃此劫，为了得到玩家的青睐，只好热衷于多角恋。尽管事情有些恶俗，但投其所好是推广游戏的不二法门。当然，FS4中玩家热火朝天讨论的居然成了BL，事情如此病态发展，如火如荼不可收拾。……

当然，FS也尝试着表现其他主题，比如纷争、阴谋、友情，但只是浅尝而已。所以才有一种广泛的狭隘误解，“FS就是靠批量生产帅哥美女拉人气”。笔者所肯定的是，在画面、音乐、游戏性和关卡设计都明显落后于国际水平时，靠剧情取胜是最简单的办法。制作小组搜肠刮肚搞好剧情是为了成为“经典”，然后可以推出续作。国产游戏不敢另起新作而马不停蹄开发续作，目的在于产品品牌得到广泛认同时，产品才会有销量。当你面对熟悉的“仙剑”与名不见经传的游戏“XXX”时，你会选择哪一个？

宇峻之所以这样乱爆剧情，也许是为了希望某一代能比较经典（其实二代做到了），然后为自己铺后路。在看似俗套的主线剧情中，的确也客观存在不少创意。比如紫丞这样的另类主角以及他的城府、楚歌&海棠的“非多角恋”等等。个人认为，除了3代剧情欠点意思之外，FS系列总体上的剧情还是不错的。作为RPG而言，必须有战斗、冒险、冲突等元素，能够在这个局限之下为主角闯荡世界找一个合适的理由，有时就难逃俗套。当然，除了反俗套之外，多多尝试并坚持这种尝试，是宇峻的课题。

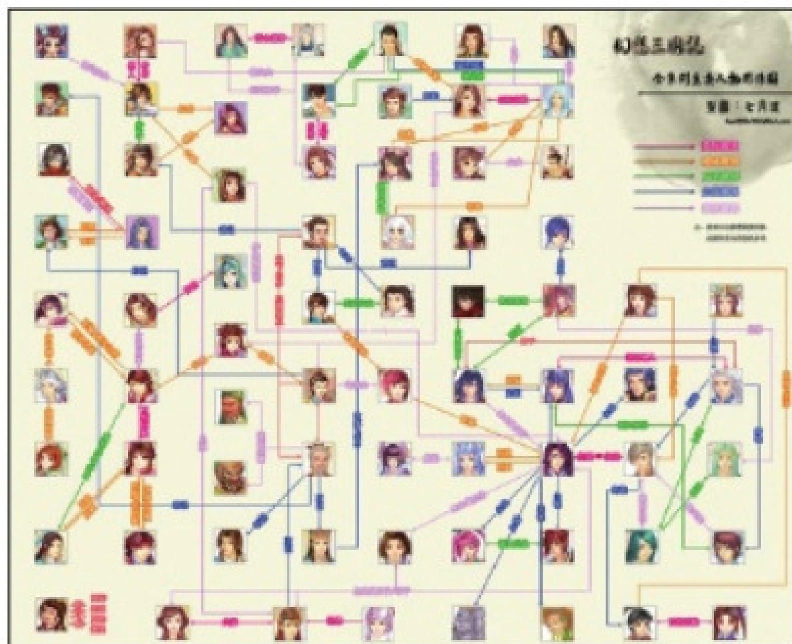


仅从画面而言，确实很难分清每一代的区别

三、非剧情因素：创意有用么？

笔者之所以把游戏的评价元素分为“剧情”和“非剧情因素”，是我们对RPG的剧情要求过于严格，导致产生激进的观点“玩RPG等于看剧情”。抛开此，我们客观看看FS的非剧情因素。

从画面、音乐来讲，FS做得非常保守，迟迟没有进军3D，只是在2D和局部3D中彷徨。你可以回避3D，但苛刻的市场不会回避你。犹抱琵琶半遮面的3D与大量使用的旧地图、音乐使宇峻游戏的画面质量逐渐落伍。这当中有经费不足的问题，做单机毕竟比网游挣得少。但在游戏性层面上，是笔者尤其想说的。许多玩家天真地认为国产单机万事俱备、只缺创意，一旦搞出个好系统或亮点，游戏就OK了。笔者想说的是，这种观点有点单纯。国内游戏市场其实也不乏在设计、内容等方面都不错的作品。如《流星蝴蝶剑》对动作游戏的尝试，《秦殇》的历史观、民族感，《刀剑封魔录》的“功夫大菠萝”，《幽城幻剑录》的剧情与内涵，《赵云传》的打造系统，《天龙八部》的自由度，甚至到近期《绝代双骄——鱼戏江湖》对ARPG的尝试……然而在市场中，厂商也许会不敢创新。众口难调，所有创新都是风险极大的赌博，万一有什么闪失，玩家是不会宽容的。对于那些已经有了名气的作品，在苛刻的市场环境下更是如此。所以我们的创新永远是浅尝和简化，FS也陷入这个深渊，不敢坚持自己的创意。笔者之前



复杂的人物关系需要完美的处理



角色丰富是好事，但更要注意重点的个性角色塑造

提过，目前单机厂商的主要任务是生存而不是发展。所以，前面列举的那些“创新”大都以失败告终。

FS曾经试图突破枯燥的“战斗画面+回合制”，于是在战斗画面中加入时间空间概念，把角色的站位叫做“阵法”并试着研发出不同阵法相克与破阵战略；再把多个人同时攻击或使用连击技能叫做“连击”并鼓励玩家刷新连击数。然而在发展中过快的时间概念与3D视角无法把握使阵法逐渐变成了鸡肋。在3、4代中，阵法好像就是战斗开始时玩家的Buff，而连击到高段可以获得300%杀伤力，使连击成为砍杀Boss的唯一方法，战斗也渐渐枯燥乏味。主角们和宠物冲到可怜的Boss面前，用全屏幕放鞭炮的必杀技砍掉数以万计的HP，然后回血或吃红蓝。4代还加入了一些小系统，但依然无济于事。如果你去下载几段FS战斗视频，会看到惊人相似的一幕幕。玩家机械点着快捷键“1、1、1……”，享受或忍受着这场群殴，这就是FS的战斗。

游戏中试图增加养成元素的宠物系统也渐渐简化。在一代中曾经为宠物进化而欢呼的笔者在4代中发现，宠物仅仅变成了不带装备的主角，养成元素全部歇菜了。过去的宠物担任着过河、跳跃、与动物交流等重任，而3、4代中，宠物完全变成为了刷连击而存在的粗糙模型。与宠物系统一起简化的还有帝苑系统，2代的复杂到3代的化简终于到4代的无足轻重状态。

剩下的亮点就是略带繁琐的晶魄系统（当然，在4代中也被简化



为了多结局而多结局，其实有多大意义呢?



2代结局，的确很煽情

了，4代的晶魄孔都是一条直线），把加各种能力数值的晶魄加到武器上。不过宇峻对数值平衡的把握却让人吐血，你完全可能发现某个晶魄强到变态，却可能会找不到满意的装备。加上闯荡迷宫，打被妖魔化的历史角色Boss，以及很多拖拖拉拉的任务，导致真正打穿游戏的玩家不多。许多玩家干脆打开秘籍模式，见人就摁“V”（FS中直接战斗胜利的秘籍）。

综上所述，想做好单机，不是创意万岁的。FS在系统上的失败与画面的过失使游戏沦为了只有剧情的RPG，这是相当可怕的。只靠剧情方面出彩让老玩家掏腰包，就这样熬下去才会非常困难。FS不缺好的创意，但是没有发扬，而是让他们一代一代堕落了。纵观国产单机，我们不是没有创意，而是没有踏踏实实认认真真做下去的能力。如果坚持并丰富FS的战斗，我相信这一定是个相当有新意的RPG系统。

尝试不一定会成功，但不尝试一定不会成功。

四、结语：未来！

尽管我们不愿意接受，但确实，那个曾在2003年给萎缩的单机市场带来一线希望的系列离开了。我们的厂商缺什么？我听说过无数天真的想法，好像“收拾收拾盗版”“搞搞创意”单机就OK了，大刀阔斧的干一场立刻力挽狂澜。《大富翁世界之旅3》《夺宝奇兵王》……这些近期上市的作品，有人听说过、有人提及么？号称单机铁杆粉丝们通关过么？我们有作品，也有很好的防盗措施。但给我们带来的，是我们梦想过的全盘复苏么?

FS的兴衰史是伴着单机国产游戏萧条走来的活教材，与此同时，多少富有不俗创意的制作小组们也同样被抹杀于自己一手建立的市场里。伴随着老玩家的一声叹息，被媒体无视，被网友们忘却……



最后的结局圆满吗?

我们应该反思一下我们嘴边的“单机市场”四个字。它是否完善？答案依然是否定的。没有正常的游戏人才系统、没有完整的软件知识产权保护和对非法行为的打击、还没有理性客观而热爱单机游戏的高素质玩家。我们有的只是一个雏形，还需要漫长时间的建设。什么时候我们的单机市场能够复兴？冰冻三尺非一日之寒，我们的衰退不单单是一朝一夕之事，我们的单机复兴也同样需要漫长的等待。然而，会有多少玩家能够坚持到那一天？P



瑟达斯秘境传说

——《龙世纪——起源》背景解读

■ 上海Jump

编者按：《龙世纪——起源》不仅仅是去年最出色的RPG，在最近几年所有的RPG中也是屈指可数的极品之作。这款游戏中有大量的英文词汇，目前还没有汉化版本，阻碍了很多玩家对其进行深入的了解。不过，不管是官方的中文版，还是民间汉化小组的汉化版，相信在不久后我们就能解决这个问题。在此之前，龙门茶社栏目将会对《龙世纪——起源》的游戏背景和设定进行相关介绍，本期先刊出的是游戏背景中的关键词解读。另外，近期的月中刊还会有《龙世纪——起源》的相关专题，如果你对这款游戏感兴趣，希望你能喜欢阅读这些文章。

《龙纪元——起源》的传说发生在瑟达斯大陆上，这块面积与现实中的欧洲相若的土地孕育了无数的冒险传说和英雄故事。因为人类犯下的原罪，造物主带着对这些失败的造物无比的失望离开了他的王座，被遗弃的人类迷失在了诅咒和天灾的阴影中。在灵魂秘境中，怀有各种阴谋的恶魔从来没有放弃过获得身体、侵蚀尘世的野心。圣教教会利用森严的戒律和教条维持着他们对这块大陆上的子民的精神控制，寄望于将造物主的信仰传播到大陆的每个角落以换取造物主对原罪的宽恕。人类王国为了利益与政治相互倾轧，宫廷弄臣和领主们得心应手地玩弄着权术。而在更深的地底，上古以来就埋藏着的邪恶正呢喃低语，震慑人心的言语回响在漆黑的曲径和洞穴中。

这是一部黑色奇幻史诗，在这块土地上的冒险每日都与绝望相伴，在最黑暗的夜晚中，人性的邪恶与最危险的诱惑交织成了临近末世的主旋律。英雄主义就像是一句空话，在迫近的威胁面前，人类会拥抱任何一点光亮，哪怕是带着血色的暮光。

灵魂秘境

精魂并非秽物，他们不过是人类意识的具象化，而灵魂秘境本身便是整个世界扭曲的倒影。

——格里提温兄弟，《知识的追寻——教会学者游记》

人类对灵魂秘境（The Fade）的研究历史就和他们的文明史一样长久，但对这块神秘的空间他们仍然知之甚少。这是一块所有活着的生物都会在梦境中造访的领域，无限接近又无限茫远。每个人都曾在梦境中漫步于这块无限变化的暧昧土地上，也都曾目睹黑色之城壮丽而恐怖的姿态，但除了强大的法师，没人能在梦醒之后还保持对这些离奇梦境的记忆。根据教会典籍的记载，灵魂秘境是造物主首先创造的世界，其中居住着造物主最初的造物：精魂（Spirit）。

严格意义上来说，灵魂秘境应该算是这个世界的一部分，其与尘世之间的联系被“纱障”（The Veil）所阻断。所谓“纱障”并非某种实体，这个词本身也没有具体的指代事物。纱障不可触摸也不可视，仅仅是人类学者用来形容灵魂秘境与现世之间存在隔阂的代名词。纱障将尘世和灵魂秘境区分开来，不论是凡人还是精魂都不能穿过这道障壁。

然而，纱障也并非绝对的不可逾越之壁。凡人突然的大量死亡或者大规模的魔法运用会削弱某处的纱障，让尘世与灵魂秘境之间的障碍“变薄”。此外，在梦中保持清醒的凡人（如法师）可以毫无障碍地越过纱界。

普通的人类在做梦时或者法师使用



凡人会在梦境中穿越灵魂秘境，这是一块暗流汹涌的诡秘空间

某种法术时，他们的精神便行走于灵魂秘境之中。如果凡人在灵魂秘境中被杀死，他的肉体并不会死亡，但大多数情况下，失去了精神的受害者往往将不会再醒来了。行走于灵魂秘境中的时候，强大的法师会利用莱里恩矿（Lyrium）制造出保护结界来保护自己，但尽管如此，对凡人来说，灵魂秘境仍然是个暗流汹涌的危险地带。

秘境中的精魂通过复制造访者精神中的现世来建造自己的世界，这使得灵魂秘境的景观就像是拙劣的现实复制品。从特温特帝国的城堡到奥莱的花园，从教会的修道院到法师塔，灵魂秘境中充斥着各种现世建筑的赝品，然后以不负责任的方式杂乱无章地组合在一起，这往往给清醒着造访灵魂秘境的访客留下毛骨悚然的印象。灵魂秘境中最显眼的建筑是黑色之城，无论身处灵魂秘境的何处，黑色之城永远矗立在视线所及的秘境中心处。这座巨大的造物原本是造物主的居所：金色之城，由于被人类的原罪所玷污，成为了一座令人胆寒的死寂之城。无论灵魂秘境的外形如何变化，无论秘境的造访者迷失到任何一个角落，黑色之城都永远沉寂地展示着自己的身姿，不容被忽视，也永远无法接近。

教会宣称灵魂秘境是人类死后通往来生的路径。背弃造物主的凡人在死后将不能转生，而是受诅永远徘徊于无尽的灵魂秘境中，成为迷失的游荡灵魂。



灵魂梦境就像是各种拙劣的现世复制品胡乱拼凑起来一般

旧特温特帝国的导师们

传说始于人类的原罪。这似乎像是造物主的使者在凡间布道时的说辞，却也恰是历史的真相。

游戏中的这块大陆名为瑟达斯，在特温特语中，“瑟达斯”是“属于帝国的土地”的意思。尽管已经衰败到连昔日荣耀的影子都无法继承，但旧特温特帝国的荣光曾经照耀着整个大陆。旧帝国征服了这片土地，将自己的名字永久镌刻在了史书上。从安德菲尔斯的沙漠到费尔丹南部的荒野皆是旧帝国的领土，辽阔的不眠之海也不过是帝国的内湖。他们入侵了精灵的王国，彻底毁掉了精灵的文明，将这些纤细而敏感的人民卖作奴隶。他们建立了密不透风的庞大帝国，领土纵横整块大陆，首都米纳索斯即是世界的中心。旧帝国被一群被称为“导师”（Magister）的人所统治，他们是强大无比的法师，也是精明的政客，他们组成了类似评议会的政治团体，挑选出最优秀的导师担当帝国的领袖执政官。



瑟达斯大陆的版图

旧帝国是如此的强大，他们征服了所有可以征服的敌人，碾碎了所有抵抗他们的力量。最终，他们甚至不满足于征服尘世间的对手，而将野心的触手伸向了灵魂秘境中。

在“导师”们的领导下，特温特帝国制定了一项庞大的计划。他们使用了现在所不能想象的复杂魔法，引导了无比强大的力量，用成千上万的奴隶进行人祭，这些行为的目的只有一个：这些凡人想要探索灵魂秘境的秘密。他们尝试绘制一份完整的灵魂秘境的地图，却最终徒劳而归。灵魂秘境每时每刻都在发生着无尽的变化，宛如流水一般无法捉摸。即使是旧帝国最强大的法师也无法洞悉秘境中所有的秘密。

但这些努力并非完全没有成效。无数的活祭和强大的魔法能量最终使得阻隔灵魂秘境和尘世的“纱障”出现了不稳定。尽管没有留下任何典籍和记录，其黑暗的手法和各种血腥的过程也不为后人所知，但所有的历史都指向了一个相同的结果：旧帝国的导师们成功打开了一道使凡人的肉体进入灵魂秘境的通路。他们的成果还远不止如此，这些崇拜上古之神的强大法师们甚至来到了灵魂秘境的中心，造物主之座，永恒的金色之城。

没有凡人能够玷污神之座，在旧帝国的导师们进入金色之城的时候，造物主舍弃了人类，金色之城被污染，成为了死亡和诅咒的黑色之城。而那些侵入者都因为他们犯下的原罪而受到了神罚，连同他们所膜拜的上古之神一起，成了被永远诅咒的“黑暗种”（Dark Spawn）。他们的外貌被扭曲，他们的血液变为有毒的黑色液体，他们永远不得存在于阳光之下。


圣灵先知安卓丝蒂的骨灰被她的追随者隐藏在某个神秘的山谷里

上古之神

旧帝国的子民，特别是那些强大的法师信仰着某种强大的实体，这些实体在人类文明出现的无数个纪元之前就已经存在，他们被称为“上古之神”（Old Gods）。传说中，正是上古之神教导了人类如何使用魔法，如何建立自己的文明，并接受人类的崇拜和祭祀。依靠着上古之神教导的知识和血魔法，旧帝国才能够横扫整个大陆。

旧帝国的导师们既是强大的法师和精明的政客，同时也主导了旧帝国的臣民对上古之神的祭祀。这些上古之神以巨龙的姿态出现，在旧帝国中，总共有七名上古之神被崇拜着，他们分别是：

* 沉默之龙杜马特
* 混沌之龙扎齐克
* 火焰之龙透特
* 锁链之龙安多拉
* 美之龙乌瑟米尔
* 秘之龙拉齐凯尔
* 夜之龙卢萨坎

对于这段历史，教会也有自己的解释：这些上古之神其实是些拥有极高智能和魔法能力的高阶龙，这些龙用魔法和知识迷惑了蛮荒时期的人类，扭曲了人类对唯一的真神——造物主的信仰。抛弃了对造物主的信仰成为了人类最初的原罪，而这些扭曲人类信仰的伪神也被震怒的造物主禁锢在了地底。




俄斯特加要塞曾经是特温特帝国在南方版图里最坚固的要塞，在第一次枯萎天灾入侵时被黑暗种攻破，帝国的余辉只剩下破败的遗迹

尽管被埋在了深深的黑暗中，这些拥有强大魔法的上古之神仍然能够利用他们的心灵能力通过灵魂秘境向那些访客传递着耳语。最终，上古之神的耳语传到了他们昔日的信徒，也就是旧特温特帝国的导师们的耳中。在梦境中，上古之神传授给导师们神秘的魔法和仪式，希望这些忠实的信徒能够有朝一日帮助自己重获自由。

之后的结果就如教会的书卷所记录的历史那样发展了。导师们打开了通向灵魂秘境的道路，进入了造物主所在的金色之城，并且玷污了那座神圣的城市。造物主震怒之下，将这些卑微而不识好歹的人类转化成了骇人的怪物，这就是最初的黑暗种的由来。

黑暗种与大恶魔

在所有的教会经典中都留下了如此的记录：不懂得谦卑的凡人侵犯了神的领域，结果给这块大陆带来了最深重的灾难。荣耀一时的特温特帝国和使用着上古之神传授的血魔法维持着暴君统治的“导师”们终究将为他们的极度自负付出代价。从这些导师们踏入金色之城，企图篡夺属于造物主王座的那个时刻起，所有的人类都连带被这些自私而贪婪的欲望所诅咒了。这些邪恶的凡人背叛了自己的造物主，玷污了原本属于造物主的天堂，神圣的金色之城变成了噩梦与黑暗的根源。造物主离开了人类，降下了神罚。

特温特帝国的导师被驱逐出了灵魂秘境，他们的身体被扭曲变形，他们的心智变得疯狂，他们成为了黑暗种。这些怪物逃进了幽暗曲径（Deep Roads），用尽他们的所能寻找那些被造物主囚禁在地底的上古之神。

黑暗种就像是大地的恶性肿瘤，这些腐败的生物以类似蚁群的方式存在。堕落的血液将他们的思想和行为联系在了一起。被黑暗种蹂躏过的土地会染上枯萎瘟疫（blight），染上这种瘟疫的生物也会如黑暗种一般扭曲变形，失去自我的心智并且为黑暗种所用。大部分染上凋零瘟疫的人类都被直接当作了食物，极少部分被俘虏的人类生物会在遭受了各种残酷的肉体和心灵折磨之后被转化为“尸鬼”（Ghoul），成为半人半黑暗种的畸形存在。即使如此，



战争则必胜、和平需警惕、死亡即牺牲。灰卫是人类在最黑暗的岁月里最后的曙光

这些尸鬼也只剩下几个月的寿命了。一些低级的动物，如狼群和野熊在感染了瘟疫之后往往就会成为黑暗种的坐骑和爪牙。

黑暗种比最恶劣的瘟疫还要糟糕，但大部分时间，这些肮脏的怪物都将精力用在了挖掘幽暗曲径深处的洞窟里了。他们堕落的血液中回响着上古之神的呢喃，这种冲动让他们竭力寻找被造物主囚禁在地底的伪神。最终，他们找到了他们侍奉的神明，沉默之龙杜马特首先被挖了出来。黑暗种用自己的血污染了杜马特，将这只拥有强大力量的高阶龙，同时也是上古之神的领袖，转化成了第一位大恶魔（Archdemon）。大恶魔就像是黑暗种的蜂后，代表了整个虫群的群体意识。一旦黑暗种找到了上古之神并将这些巨龙腐蚀成了大恶魔，枯萎天灾就随之降临了。

沉默之龙杜马特的心智被黑暗所扭曲，他邪恶而腐败的心中只剩下对囚禁他的造物主和整个世界的仇恨。杜马特张开腐烂的翅膀再次飞翔于天空中，不祥的火焰在他身上燃烧，而他的怒火将烧尽整个凡人的世界。

第一次枯萎天灾

人类膨胀的欲望和狂妄将黑暗种带到了这个世上，这些昭示人类原罪的诅咒如同阴影一样，无时无刻不在威胁着大陆上生存着的所有生命。但如果黑暗种成功腐化了一名上古之神并将其转化为大恶魔之后，真正的枯萎天灾就降临了。在大恶魔的领导下，黑暗种部落就像是席卷一切活着的生物的黑色飓风。枯萎天灾所到之处的大地都遭到了污染，作物遭到践踏，泉水发出恶臭，动物染上瘟疫，仿佛整个世界都将随之凋零。

沉默之龙杜马特成为了最初的大恶魔，他领导着黑暗种给这块大陆带来的破坏与无尽的伤痛被称为第一次枯萎天灾。矮人王国是枯萎天灾的第一个受害者。只会在噩梦中出现的黑暗种怪物如潮水一般从幽暗曲径的各条通路中涌出，原本即使面对数倍数量的强敌也不会动摇的顽强的地底战士，惊恐地发现他们的对手似乎从来不知道疲惫，也不会退却。辉煌的矮人文明须臾间就崩坏了。伟大的雕刻和宏伟的地下建筑被黑暗种摧毁，改造成了祭祀伪神的神殿。被幽暗曲径连接起来的庞大王国即将毁于一旦。在空前的灾难目前，四个矮人王国抛弃了彼此间的政见纷争和罅隙联合在了一起，纵是如此也仅仅是勉强守住了残存的领土，根本无力反攻已经被黑暗种占领的幽暗曲径，上古矮人王国的伟大造物变成了被诅咒的黑暗生物的巢穴。

黑暗种最终来到了地表上。即使是正值巅峰时期的特温特帝国也无力应对这些不知从何处杀来的丑陋黑暗种。黑暗种占据了幽暗曲径，这些广阔的地道纵横于整个大陆的地表下，使得黑暗种可能从任何一块土地之下涌出。面对残暴异常并且数量似乎无穷无尽的枯萎天灾，特温特帝国付出了惨重的代价。帝国鼎盛的军队和法师能够在正面战场上抵御黑暗种的入侵，但却对蛰伏于地表下捉摸不定的邪恶无能为力。当化身大恶魔的上古之神杜马特出现在地表住民的眼前，邪恶的火焰吞没了这些曾经的膜拜者，这些旧帝国子民对伪神的信仰在瞬间便分崩离析了。

灰卫的诞生

战争则必胜
和平需警惕
死亡即牺牲
——灰卫座右铭

在人类最黑暗的时候总会有光明出现。一群最优秀的战士和法师集结在了一起，多年与黑暗种的征战使他们对这些邪恶的生物有了更深的了解和联系。这些勇敢者发明了某种秘密的仪式，他们发誓不惜一切代价消灭黑暗种，拯救瑟达斯大陆上所有的生命，他们被称为灰卫（Grey Warden），这是足以扭转战争的走向和整个大陆未来的转折点。

吟游诗人仍然传唱着荣耀的灰卫第一次参加战争的场景，在大陆北方的诺德波顿城，最早的灰卫骑着他们的狮鹫坐骑，从黑雾重压的云巅降临到战场的正中央。他们无所畏惧，每一名灰卫都面对着数十倍数量的敌人，但在蜂拥而至的敌人面前没有任何一名灰卫表现出哪怕一丁点儿的动摇或退缩。在他们不可思议地赢下了这场战斗之后，灰卫的名字传遍了整个大陆。他们是最精锐的战士，同时也是天生的领袖，只要灰卫的身影出现在战场上就能极大地鼓舞所有仍在



被枯萎天灾蹂躏过的土地。几百年过去，大地仍然没有重获生机

抵抗黑暗种的人类。

灰卫成为了人类最黑暗的历史中唯一的曙光，他们承载了希望和未来。灰卫征召任何能够与黑暗种作战的优秀战士，无论其是矮人平民还是人类贵族，甚至是精灵奴隶，灰卫没有种族和地位的差异。经过了长达两个世纪的漫长战争，灰卫带领着各个种族抵抗着枯萎天灾，一点一点地收复着失地。最终，联军在沉默之地与大恶魔展开了决战，杜马特被灰卫杀死，失去了领导的黑暗种四散奔逃，退回了幽暗曲径中，第一次枯萎天灾就这样结束了。

安卓丝蒂是唯一的真神造物主在凡间的代行者→



帝国的倾覆与先知的诞生

第一次枯萎天灾席卷了整个瑟达斯大陆。在付出了惨痛的代价之后，人类在灰卫的带领下杀死了大恶魔，暂时击败了黑暗种的侵略。在天灾的威胁逐渐消退之后，帝国的统治根基却面临着空前的危机。沉默之龙杜马特，这位曾经的上古之神化身大恶魔引发了枯萎天灾，对大地犯下了深重的罪孽，整个人类文明几乎就被“沉默”了。旧特温特帝国子民对上古之神的信仰被无情的现实所撕碎，这也引发了他们对帝国导师们以上古之神的名义进行残暴统治的怀疑。与此同时，在帝国境外觊觎已久的野蛮人部族也瞄准了帝国与黑暗种作战之后的虚弱谋划着侵略。在帝国边境，部族骚扰时有发生，而在帝国东部和南部，对帝国和上古之神信仰的反叛正在剧烈上演。暴民谋杀牧师，烧毁神殿，并公然开始武力反抗帝国导师的统治。尽管在枯萎天灾入侵之后，旧帝国仍然控制着一支压倒性数量优势的强大军队。但多年的征战和动摇的意志让这些部队的战斗力极其低下。帝国军队忙于镇压暴乱和巩固边疆的时候，却不知更剧烈的风暴正在酝酿之中。在帝国南边的费尔丹，一支蛮族部族正在悄悄崛起。这些野蛮人在帝国虚弱之际逐渐蚕食着南方的领土，多年的经营让他们甚至有了与强大的特温特帝国一战的实力。

如果没有这位睿智的先知领导，这些蛮族入侵不过是一群盲目的掠夺者。女先知安卓丝蒂（Andraste）降生在这个世上就注定了这场战争的结局，她是唯一的真神造物主在尘世的代行者，被祝福的圣灵先知，同时也是造物主之妻。根据圣典中的记载，安卓丝蒂天籁般的嗓音吸引了造物主的注意，而她的美貌和智慧让真神也禁不住向她求婚。安卓丝蒂代表了造物主的意志，她带领着神圣的军队，将把造物主的神谕传达到大陆的所有角落，并祈求造物主宽恕人类犯下的原罪，再次降下庇护。

安卓丝蒂的崇高远征战无不胜，她的智慧和神迹鼓舞着信仰真神的信徒，她的圣谕驱散了伪神的阴影，将光明的信仰重新带回了大陆，而失去信仰的帝国军队不堪一击，节节败退。旧帝国中被伪神抛弃的子民迫切的倾听着造物主的神谕，皈依真神。



枯萎天灾比最糟糕的瘟疫还要可怕

先知蒙难与教会的诞生

然而人类是软弱而可悲的生物。在崇高远征即将胜利之际，安卓丝蒂在尘世的丈夫背叛了她，这位名叫马菲拉斯的蛮族首领被邪恶的嫉妒所蒙蔽，不能接受安卓丝蒂作为造物主之妻的身份，将女先知出卖给了帝国的导师们，用以维护自己的地位和领土。

安卓丝蒂被最信赖的人背叛，最终被烧死在帝国首都米纳索斯的广场上，直到生命的最后时刻，安卓丝蒂仍然在向造物主祷告，希望真神能够宽恕人类的罪孽。就在安卓丝蒂被处死之时，奇迹降临了。所有目睹了先知之死的人在那一瞬间都明白了自己渎神的行为，并在心中充满了罪恶感。神谕在一瞬间传遍了所有人的心灵，亲手处死女先知的帝国执政官率先皈依了真神，成为了传诵光明赞美诗的第一人。不久之后，特温特帝国皈依了圣教（Andrastian）。

安卓丝蒂死后，她的信徒秘密将她的骨灰带出了首都并隐藏在某个秘密的神殿里，这座神殿后来成为了所有信徒心中福音的现世圣地。在女先知死后，安卓丝蒂的信徒结成了圣教教会（Andrastian Chantry），将女先知的教谕和真神的意志传播到大陆的每一个角落。

哦，造物主，请聆听我的祷告：
在最黑暗的夜晚中指引我的方向
锤炼我的心灵以抵御不洁的诱惑
指引我休憩于最温暖的圣域。
——光明赞美诗12.1





风云七载

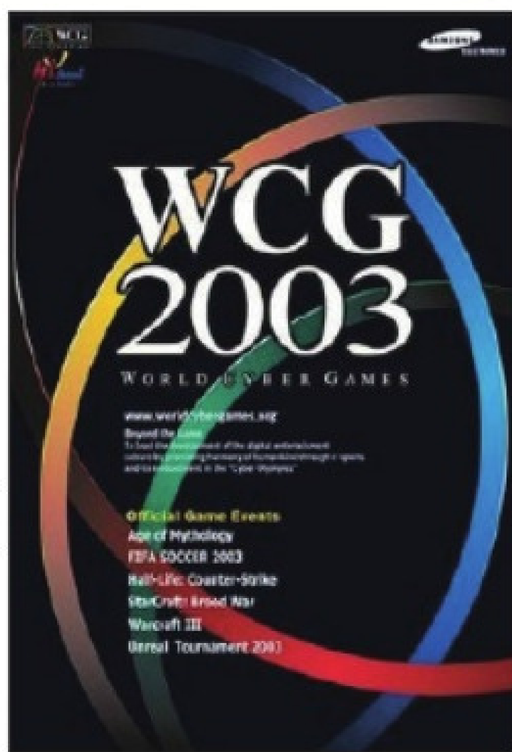
——魔兽巨星的WCG传奇

■河北 stayna

[illegible] Cyber Games简称WCG，它对中国玩家来说有着太多的记忆，可以说是在中国认知度最高的赛事。2009年W[illegible]世界决赛更是花落中国的成都，成都市副市长在德国科隆接过赛事会旗的一幕似乎又浮现在眼前。转眼间WCG 20[illegible]落幕。一届又一届的WCG见证了太多传奇，但是传奇却慢慢被人忘记，借用电影《指环王》的开头：不该[illegible]东西也被遗忘了，历史成为传说，传说成为神话。我没有能力为电子竞技做史，本文就权当纪念因为经济危机[illegible]竞技吧。

2003——历史的开端

2003年的WCG在韩国首尔（汉城）奥林匹克公园举办，《魔兽争霸Ⅲ》项目首次登陆WCG。这一年或许也正是中国电子竞技发展最快的一年，CCTV开办了《电子竞技世界》栏目，当时的主持人段暄还是CCTV5里面的新生力量；这一年的11月18日，电子竞技被正式确定为我国开展的第99个体育项目；这一年WCG让我们看到了太多的惊喜……



WCG 2003海报

WCG 2003中国区的预选赛中Suho（苏昊）战胜了当时中国最具实力的人族选手“重庆小王”ChinaHum（郭斌）取得冠军，并且开始了自己WCG中国区三连冠的伟业。另外，现已成为游戏风云主持人的老杨（周晨）获得了第三名。就这样，Suho、ChinaHum、MagicYang，组成了中国的第一届WCG魔兽军团。



2003魔兽三甲，郭斌的优秀表现也许注定了今后数年魔兽在中国电竞领域的地位

在世界总决赛上，实力并不比别人逊色的苏昊虽然两胜一负与同组的其他两人同样积分，但最终黯然离去。当时还是小杨的老杨与苏昊的战绩一样，但却以小组第一出线。在后来的淘汰赛中他又先后淘汰了两位韩国人，破碎了韩国人的夺冠梦想，魔术大师MagicYang由此也成为韩国人心中永远的敌人。不过在8强中他以1：2败给了自己的同伴ChinaHum，将后者送进了半决赛。ChinaHum的晋级之路则顺利很多，小组赛全胜，并且一路过关进军决赛。决赛的结果大家已经知道了，在那个闪电盾左右人族内战的时代，两人上演了当时世界巅峰的人族内战，ChinaHum与完美人族Insomnia，他们都是人族最优秀的选手。比赛现在看来或许不那么精彩，打法单调而乏味，几乎看不到双线操作，开局也还没有采用一字封家流，而是在农民采矿路途的两边造一个房子和祭坛，据说这样可以提高采矿速度……

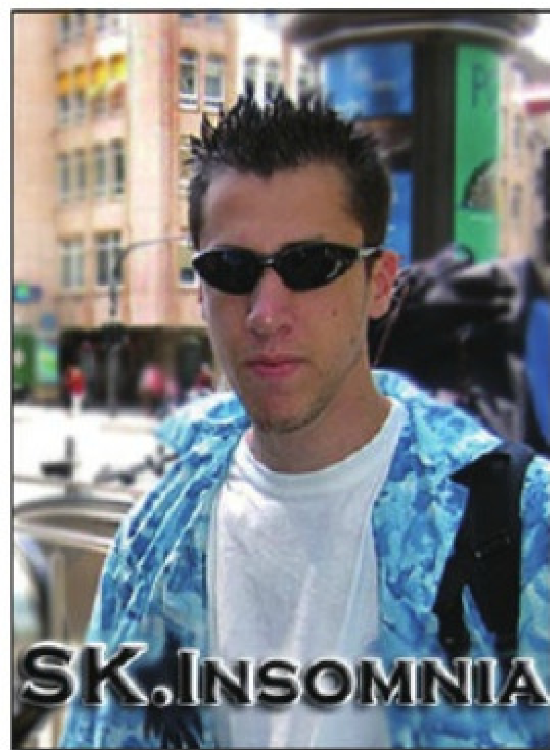
但那毕竟是魔兽竞技的开始，在当时看来比赛观赏性仍然很高。结果ChinaHum由于运气欠佳，第三盘中在同样的兵力下只因为对方的一个有着闪电盾的水元素而失去了自己的分基地。虽然ChinaHum进行了顽强的抵抗，但最终失掉了这一局，以1：2屈居亚军，Insomnia成为WCG上第一位魔兽3项目世界冠军。



2003年决赛中“重庆小王”对“完美人族”

包揽冠亚军的人类可以说在WCG上创造了自己的第一个辉煌年代。

这一届还有一点值得注意的地方，无人不知的兽王Grubby初露锋芒，不过在淘汰赛上遇到了后来的冠军Insomnia以1：2落败。这届比赛后，当大家都认为郭斌进入了自己巅峰时期的时候，他却选择了退役，原因很简单，他认识到了知识的重要性，又去上学了。当时CCTV5做过郭斌的专题，我也认识了这位对我影响最深的电子竞技选手。ChinaHum是中国早期最出名的魔兽ID，很多人都知道郭斌曾经是《星际争霸》的选手，他用CQ2000这个名字在那个Boxer如日中天的年代取得了WCG星际世界总决赛第四名的好成绩。作为中国最早的魔兽代表之一，郭斌在WCG 2003上的表演征服了广大的玩家，可以说他的成绩直接促进了《魔兽争霸Ⅲ》在中国内地的普及和电子竞技的发展。他的退役故事影响了多少学生笔者不得而知，总之有人为此开始思考自己的人生。最近几年，我偶尔还能看到他比赛的身影，比如WCG 2008，郭斌是重庆赛区第三名，但是这可能只是自己娱乐一下而已吧。这段故事已经过去，成为人们的回忆。但是没有人会忘记郭斌带来的那段岁月。



完美人族Insomnia，第一位WCG魔兽冠军

我们的MagicYang，老杨，虽然没有取得创造历史的好成绩，却也不得不介绍，他绝对是中国魔兽一个时代的巨星，他外表帅气，战术多变，绝对是在Sky之前中国国内职业玩家的领军人物，可谓暗夜精灵的男版泰兰德。在WCG 2003上，若不是遇到自己人而苦涩出局，或许那一届的WCG会相当完美。老杨的职业生涯没有太多的冠军入账，几乎所有比赛都是第三名，人称“万年老三”。他的APM不高，属于靠战术取胜的意识流。虽然吹风流被Moon完善并发扬光大，但是很多人都认为老杨是吹风的发明人。在早期的BN上老杨也很厉害，每当别人遇到他，都会打出NO BR OK?（别用战争古树好吗？）可见老杨大树流的实力。现在的老杨虽已退役，但是仍然活跃在电子竞技领域。他与BBC在游戏风云的组合，绝对是大家最熟悉的一对。


风度翩翩的老杨（MagicYang）

冠军Insomnia，一代人类大师。1983年出生于保加利亚，一直在SK效力，算是少有的忠诚人士，他是从Roc时代一直奋战到1.21版本才退役的魔兽玩家。作为欧洲人族领袖的他，虽然2003年到他退役的几年中，再没有取得如同WCG 2003世界总冠军这样有分量的成绩，但是他的贡献无人能够抹去。现在仍然被采用的人类一字封家的监狱建筑学，对抗UD时的三本流，还有火枪万金油……最初的创作者都是他。直到2007年，竞技状态早已不在的完美人族SK.Insomnia正式发表退役声明。

第一届WCG魔兽比赛就这样结束，虽然很多地方并不完美，比赛的气氛也不如现在，但是作为一项赛事的开端，这已经足够出色。

2004——没落的中国将士与兽人的崛起

WCG 2004，世界决赛第一次走出韩国，来到了美国的旧金山，开始了更加国际化的进程。而这一届的WCG更加职业化，不仅开始像奥运会一样选择举办城市，还拥有了自己的主题曲《Beyond The Game》。中国区的预选赛仍然风风火火地举行，但是世界总决赛却不属于中国，辛苦训练了很长时间的魔兽选手，由于签证原因全部没有取得飞往美国的机会。相对于2003年，这一年的魔兽项目承载了更多的希望，中国三甲分别是精灵王Suho、未来的世界冠军Sky（李晓峰），实力派选手DT（尹路）。可以说选手一年的努力，就因为一张纸化为泡影。



WCG 2004海报

Suho，江湖人称苏总，没有人怀疑他的实力，但多年来却没有在世界大赛上取得耀眼成绩，各种原因都让他遇到了，或许这就是命运。现在Suho的职业生涯已经进入了末期，WCG世界冠军似乎也越来越远。另外，被誉为天才少年的xiaoT、总能带来惊喜的老杨同样参加了比赛，不过未能出线。这一年郭斌也进来娱乐，而且兼报了《星际争霸》项目，但是毕竟已经因为学业减少了练习，很快就被淘汰了。



2004兽王首夺冠

WCG 2004虽然不属于中国，但是世界决赛并没有让大家失望。辉煌的种族由人类变成了兽人，现在仍然挂着世界第一兽王美誉的Grubby和早已退役的霸王Zacard完成了兽人的世纪大战，并最终由Grubby取得冠军。这次WCG结束后，Grubby迎来了他的辉煌时代，同时出现的还有一些日后的巨星，比如Spirit_Moon，又如4K^Tod。

Moon，现在魔兽项目的领军人物，实力一直处于顶级选手之列，虽然曾经有一段时间沉迷过魔兽世界、遭受过失恋打击而颓废过，但是仍在低谷过后走向高峰。然而就是这样一位选手，却一直与WCG冠军无缘，而且有时候连韩国区预选赛都无法出线。或许我应该把“连”字去掉，因为韩国区的预选赛高手如云，而且Moon也有不擅长内战的缺点。因为同样的原因，我们也很少能看到韩国五鬼在WCG上的身影。

这一届的比赛有一个人不得不提，那就是MaDFroG，一代UD宗师。那时候的MaDFroG并不是初出茅庐，此时的他已经有过太多的荣耀，但是夺冠热门的他却在16强上爆冷出局……MaDFroG是我最欣赏的一位选手，2003年MaDFroG开始自己的职业生涯，效力SK战队，并且取得了ESWC世界亚军的成绩。后来前往韩国参加联赛却遇到了很大的打击，他没有想到在韩


2004的亚军Zacard

国竟然高手如云，自己的实力不过如此。但是我们的青蛙王子没有离去，而是选择留在了韩国。要知道同来韩国的人还有完美人族Insomnia等欧洲高手，而留下来的只有MaDFroG一个。一年过后，MaDFroG的坚持得到了回报。正是这种在高水平环境下的训练成就了MaDFroG，他的实力取得了飞跃。2004年的暴雪精英邀请赛上，他为不死族取得了第一个世界冠军。可以说MaDFroG夺冠实至名归，他不仅未尝一败，英雄竟也一次未死。现在仔细想想，还有人能达到这种境界么？每位大师被称作大师，不仅因为出色实力，也因为他们对战术的开发，MaDFroG更是这样。他为魔兽的战术发展做出了很多贡献。在那个双光环狂狗满地爬的年代，是MaDFroG突破性地在内战中采用了Lich开局，并被亡灵选手们沿用至今。他是第一个将天地双鬼发扬光大的人，以前从来没人想到过，看似脆弱的天鬼当铺天盖地时是那么强悍，如果没有中立英雄熊猫，或许这对暗夜精灵就是无解的战术。据说MaDFroG曾用三队天鬼零损失全歼Moon，要知道天鬼的耐久可不是那么高的。MaDFroG用得最好的英雄是不死族的灵魂——死亡骑士。飘忽的走位让人感叹那死亡骑士就是赵子龙附体！可以说，MaDFroG开创了死亡骑士"三陪"的新时代。WCG 2004结束后，MaDFroG开始走下坡路，究其原因，普遍认为是缺乏了前进的动力。终于在2005年，他结束了自己的职业生涯。虽然后来也曾经两度复出，但是实力已经如流星飞逝不在——不是我不明白，这世界变化快。


2004巅峰的Suho

本届的亚军Zacard，勇猛和凶悍的代名词，绝对对得起兽族热血的特点。WCG 2004上正是他在淘汰赛阶段上将月魔Moon淘汰出局。Zacard成名战术是飞龙海，那种先升级基地再造兵营的开局正是Zacard所创，为此他赢得了"飞龙王子"的称号，不过我们更熟悉的一个外号是霸王Zacard。正是他对兽栏内兵种的利用，使得兽人开始了对不死的长期压制。WEG 2005第一赛季上，他又将剑圣首发的战术第一次在大赛中进行了运用，打得对手措手不及，此后剑圣迅速取代了先知成为大多数主流兽族战术中的首发英雄。而第一次被剑圣伤害的那个人名字叫Sky……后来，由于Zacard必须服韩国法定兵役而宣布退出魔兽职业联赛，至今已经淡出人们的视线。


帅气的疯蛙

2005——惊喜的Sky，出人意料的感动

到了2005年，一位新的人族选手问鼎WCG冠军，并开始了自己的辉煌。他的名字太过熟悉，那就是来自中国的Sky（李晓峰）。2005年中国的WCG魔兽军团堪称梦幻：三连冠的Suho、已经成为世界人族新希望的Sky、被称作天才少年的xiaoT。而世界决赛也云集了大部分顶级选手，之所以说是大部分，主要是因为在WEG上大红大紫的月魔没有出线。WCG 2005的举办地是新加坡，一个对中国人来说不太陌生的地方。小组赛的分组没出现死亡之组，虽然Sky与Grubby分在了同一小组算是略带火星的碰撞，但此时的人类与暗夜已经完全克制了兽人，因为Moon的吹风流和Sky的Sky流，所以Grubby并不被看好。小组赛中国的三位选手全部出线，在16进8的淘汰赛上xiaoT输给了鬼王Fov；Suho在8进4的比赛中倒下，8强也是Suho目前最好的WCG成绩；而Sky一步一个脚印，一步步向前，直到夺取冠军。虽然那年的比赛所有人都认为中国的选手已经是国内的最强组合，但是没有人想到最后的冠军会属于中国，属于Sky——李晓峰。

当Sky夺冠后，国内开始有了非游戏和IT媒体对电子竞技的正面报道。曾经有一段报道如是说："领奖的时候，李晓峰像刘翔在雅典奥运会上领奖时那样，身披着鲜红的五星红旗跳上领奖台，然后眼泪就再也止不住地夺眶而出。他用英文说着得奖感言，而坐在台下的新加坡华人和中国留学生则一起用中文大声喊：说中文！说中文！于是，



WCG 2005海报

李晓峰成了WCG第一个用中文发表夺冠感言的人。"那时候，有多少人为此不眠……

Suho和xiaoT虽然不及Sky取得那么多出众的成绩，但是没有人会因此停止对这两位选手的喜爱。现在Suho仍然奋战在魔兽的战场上，而xiaoT已经渐渐退出了魔兽的竞技领域。他在博客上说："因为有很多因素吧，我觉得最重要的是两方面，一个是外界因素，国内的气氛慢慢地不行了。再就是国家对于电子竞技现在还不是很支持，过两年应该会慢慢的好起来。《星际争霸Ⅱ》我会考虑，如果适合的话，我会好好努力。总之，我希望电子竞技会发展得越来越好，因为它是我最热爱的精神运动。我也希望大家能一起支持电子竞技，保护它的成长。"



2005Sky首次夺冠，振奋了整个中国电竞界



WCG 2005的中国选手们

2006——卫冕，不是传说

或许我应该把WCG 2005与WCG 2006放在一起回忆，因为WCG 2006的比赛仍然属于Sky，这个WCG魔兽历史上第一个成功卫冕的人。此时的一波流和Sky流更加成熟，Sky显得非常霸气。这一届WCG中国魔兽军团变化相当大，Colorful.Syc、u.s.T_Rabbit与Sky组成了新的三人组，可称得上是大换血。世界决赛上各路好手云集，虽然我现在说卫冕是如此轻松，但是WCG卫冕哪有那么容易？比赛的名单上我们看到了SK.Deadman，热血男儿SK.HoT，连续代表韩国出战的WE.IGE.SoJu、蜘蛛王GoStop，兽王4K^Grubby，以及浪漫人族4K^TOD……不过我们熟悉的Moon还是没有取得世界决赛资格，倒是有个叫BlackMoon人山寨了一把。很多时候各种因素综合起来决定比赛，但没什么能决定一切。2006年人族是公认的最弱种族，但是决赛正是人族之间的内战，Tod对阵Sky。2:0，Sky再次夺冠。于是一句话在魔兽玩家中口口相传，"没有最强的种族，只有最强的玩家。"我想这是对选手的肯定，也是对魔兽的肯定。



WCG 2006海报

这一届比赛还有一段不太让人高兴的插曲，可能很多人已经知道我在说什么——没错，正是Sky与GoStop之间的录像事件。淘汰赛上，Syc和GoStop之间的胜利者是Sky的下一个对手，结果GoStop获胜。正如Sky博客上说的："等Syc出来后，询问了个大概。Syc收拾了装备，顺便把自己输的Replay也拷贝了。这个时候我突然想起我带了笔记本电脑，可以现场看上一下，也好在比赛前了解下对手的打法。Syc也把Replay拷贝到我的电脑上，想一起分析下输的原因。"结果韩国的工作人员在通知Sky比赛的时候发现了这事，因为这个原因，那位工作人员去找了魔兽项目的裁判，决定给予Sky一张黄牌。此时距离比赛不到两个小时，如此的打击怎能不干扰Sky的心情？他自己这样说，"哑巴吃黄连，有苦说不出。"因为在国内的选手经常输完后就直接去看对手的Replay，队友之间更是这样提前了解下一轮的对手。结果在WCG上因此被罚了个黄牌。这是Sky的第一张，我相信也是最后一张黄牌。


浪漫人族Tod在号称退役之前在中国打比赛的时间很多

比赛的过程也因此变得火药味十足。第三局比赛一开始GoStop就打出一行字，就是在说这个事情。他在此时提出疑问目的很明显，就是要扰乱对手的心情。因此双方几度暂停比赛，都和裁判进行了交涉，最后在Sky取得优势的时候，GoStop退出了比赛。赛后虽然Sky强忍着怒气去和GoStop握手，但是他的举动并没有得到GoStop的友善回应，几句脏话脱口而出……要知道，接下来还有对阵Grubby的比赛，之后还有半决赛……

事情就这样过去了，Sky顶住压力完成了比赛。对这件事的评论不能单纯说谁对谁错，但是我们是否应该看到电子竞技比赛中存在的问题，比如组织工作的不足，规则的缺陷……每项运动开始时都有规则的不足，篮球也曾经没有24秒违例，围棋曾经也没有黑棋让目的规定，但是发现不足并且改正，才促进着一项运动向着良性发展。这里我不禁抱怨一句，连选手都不知道的规则，又是为谁制定的呢？

此后战胜Grubby、Tod的Sky，真正成为了世界顶级选手。话说Sky的运动生涯不是一般的长，相较Moon和Grubby，Sky的状态也更加稳定，从来没有听说Sky因为恋爱亦或是网络游戏而进入低谷。而且，Sky绝对是认定勤能补拙的人，这点与火影里的"天才"小李有着惊人的相似。WCG 2006年的人类选手最少，却得到了冠亚军，所以还是那句话——没有最强的种族，只有最强的选手！



2006年Sky卫冕成就传奇

亚军Tod虽然从来不是顶级高手，但是没有人会否认他一直具有夺冠的实力。在WEG的比赛上，他就力挫Grubby夺得了冠军。Tod与Insomnia、Sky并称世界三大人族，属于欧洲战术流选手，喜欢80人口大战，喜欢人族的三本战术。来自法国的他被大家称为"浪漫人族"。很多人感觉Tod的个性有些张扬，挑剔比赛环境、对人傲慢。有关他的故事，与月魔Moon的"冰火两重天"一战或许最具代表性。不知道什么原因，也或许是Tod某些举动激怒了Moon的某个好友，引发这场报复性的战役。事件发生在WEG的第一赛季，Moon选用黑暗游侠作为首发，开始了乱矿战术。黑暗游侠在不知不觉中升到了6级，而Tod采用了大法师和血法师的英雄组合。之后Moon召唤了Tod的一名农民，观众席上一阵嘘声，很多人在想"比赛有好戏看了"。之后Moon召唤了大法和血法，对着Tod的部队释放了"冰火二重天"，威力或许并不大，关键在于这样的打法太具有羞辱性。WCG 2009开赛前Tod已经宣布退役，当人们认为又一位伟大的选手就这样离去，气势磅礴的80人口大战很难再看到的时候，Tod又复出了。或许就是为了还未得到的WCG世界冠军头衔。我想不管Tod的个性如何张扬，我们都不能否认，Tod组成了魔兽竞技的历史，而且是重要的一部分。

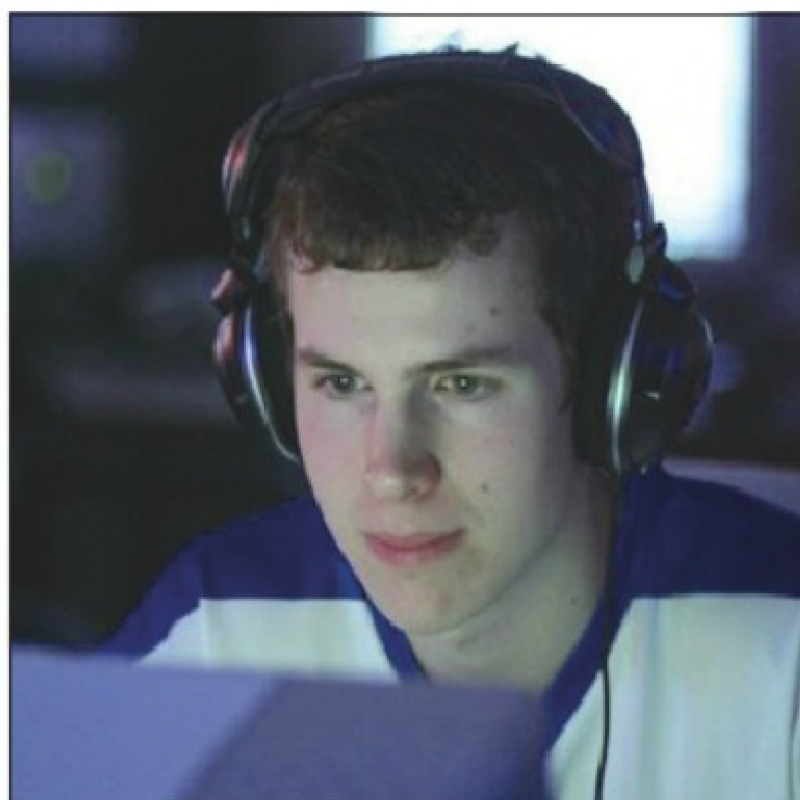
2007——黑马疾驰下的遗憾

WCG 2007来到了美国的西雅图，比赛组织更加成熟，选手的水平也更加出众，代表中国出现的选手分别是Sky、Fly、XiaoT。原本的中国区第一LYC由于签证失败，XiaoT得以获得替补出赛的机会，被认为是天才的xiaoT终于得以走上世界舞台。这一届的比赛从小组赛就让人紧张万分，Sky进入了有Soju、Lyn、Ciara、ZeuS[19]所在的D组，Fly进入了F组，出线以后不是打Tod就是打Moon（Moon也终于走出韩国了），只有XiaoT比较幸运。当然运气只是实力的

一部分，不能决定一切。Fly在32进16的比赛中遇上了Moon悲惨出局，xiaoT在8进4的比赛中输给了后来的冠军4K.Creo。Sky半决赛遇上了Moon，当时所有人都认为这就是提前上演的决赛。最终Sky艰难战胜了Moon，进军决赛。决赛上4K.Creo对阵Sky，4K.Creo这匹最大黑马，虽然所有人都觉得他不可能战胜Sky的时候，但Creo在先失一局的情况下逆转取胜完成了难度不亚于欧洲杯“希腊神话”的奇迹。而4K.Creo在参加WCG之前就宣布要退役，这个冠军头衔没有动摇他的决心。就这样，这位天才少年在职业生涯刚刚开始的时候选择了退役。抉择没有太多对错，选择了离去，就这样坚决。Sky在亚军的位置上十足悲剧色彩，现实就像一部小说，情节跌宕，当人们没有预料到的时候，Sky夺冠了；当人们都想当然的时候，Sky又与冠军擦肩而过。

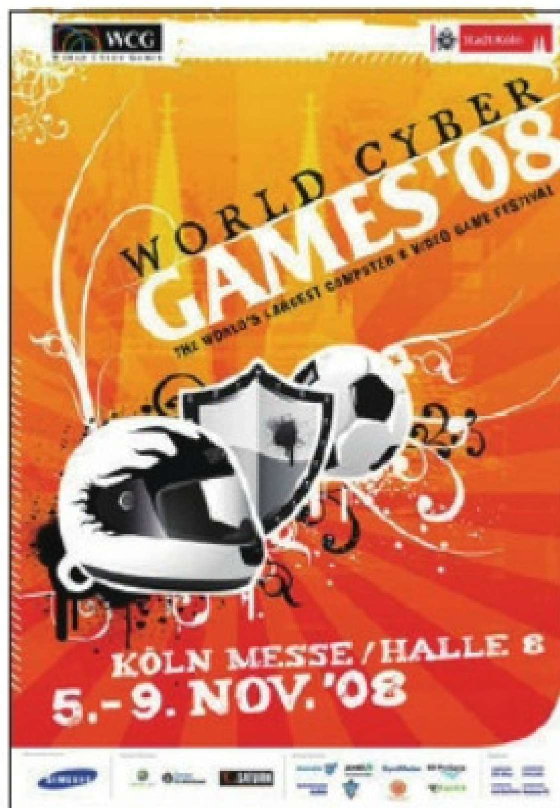


WCG 2007海报


WCG 2007冠军CREO，超级黑马

2008——月魔的悲情

时间就这样不断推进，而德国科隆WCG 2008的比赛仿佛就在昨天。由于Sky的缺席，Grubby和Moon绝对是当时最大的夺冠热门，而决赛也正是在这两人之间进行。三局比赛进行得精彩绝伦，绝对对得起“木瓜大战”的名号。最终Grubby战胜了月魔得到了第二个WCG世界冠军，在Sky之后进入了WCG名人堂。



WCG 2008海报

但是对于Moon，他悲伤的眼神却被无数粉丝铭记。虽然第二名已经是他最好的WCG成绩，但是没有人认为他会满足于这个成绩。这个被称作第五种族的男人，这个拥有着世界上最好的多线操作能力的魔兽选手，我们相信第二名绝对不是他的终点。我的好友曾经在博客里面写过这样一段话，“唯一一个令我感到恐怖的人还是Moon，他的战术不是行云流水，因为不能用语言形容；他的操作不是神鬼莫测，因为不能用语言形容。2005年WEG世界魔兽大师赛，第一次登上国际大赛舞台的Moon，一路24连胜、小场一分没丢拿到冠军，实现魔兽竞技史上无数强者都没有做到的奇迹……8进4比赛，Moon对抗法国浪漫人族Tod，Moon前20分钟只造了3个女猎手就把Tod骚扰得前后不能相顾，最后竟然用DR的终极技能召唤Tod的农民，建造人族3级基地召唤人族大法师和血魔法师，用人族最华丽的冰火二重天让Tod浪漫而华丽地被羞辱。4进2比赛Moon对战状态无敌的亚洲兽人霸王Zacard，他用新战术风德流连续三局令Zacard几乎没有抵抗就爽快GG。决赛中Moon对战世界第一不死族，忧郁王子Sweet。当时Sweet几乎把Moon攻入绝境，但还是被Moon无边无垠的乱矿破解。所有的人都为Sweet伤了心，这个实力强大的选手每次都是与冠军擦肩而过。24场比赛，Moon场均6矿。自那以后，我的NE最大的信念就是开矿开矿再开矿，在VS对战平台上只要是我赢的比赛，那么地图上的矿全部都会被我占据。Moon不愧‘月魔’‘第5种族’的称号，从那时起我希望他失败，希望他的战术被Sky一波流克制，希望他的吹风被Grubby破解，希望他被Fov双BC Rush，希望他内战输给小凤凰Remind……因为有他的存在我觉得其他选手的暗夜精灵永远也用不出前途。”


2008决赛双方的对阵一直有“木瓜大战”的美誉

2009—时代的落幕，Infi登顶



WCG 2009海报


Fly虽然只得到亚军，但这一年他依旧红得发紫，前途无可限量

2009年的比赛结束不久，当我们看到比赛的结果，所有人都明白，一个时代快要终结了。传统的魔兽三巨头：Moon、Grubby、Sky都没能进入四强，复出的Tod也没能圆自己的冠军梦。但强势的新科兽王Fly和塔魔Infi的对决让我们看到了新的希望，尤其是第二盘中，Infi在劣势下用隐身召唤生物骚扰的翻盘让人看得如痴如醉，这就是竞技的魅力所在。两届WCG之后，冠军再次属于中国！

后记： 笔者写这篇文章的时候，WCG 2009余温尚在，但是我们应该注意到此时正是电子竞技最困难的时候，众多的知名选手已经退役：无冕之王Sweet于2008年4月退役；2009年3月，生于1987年的xiaoT结束了8年的选手生涯；2009年3月，天鬼教父lucifer在MYM解散后就准备参军，并未找过任何战队，已经不再活跃；Soju于2009年5月退役，直至退役时，仍处于与SK的薪资纠纷中……不过WCG过后，是否有人扛起了魔兽竞技新的旗帜，这个问题应该有了答案。

●攻略故事

RUNAWAY
A TWIST OF FATE

逃亡——扭曲的命運

■湖北 听风惊梦

为什么要玩这款游戏

《逃亡——扭曲的命运》是西班牙Pendulo工作组开发的“逃亡”系列的最新续作，游戏采用纯手绘画面风格，使用改良的3D卡通渲染引擎，采用3D人物与2D背景相结合的方式将场景完全连接起来。画面清新自然，操作简易，并设置了体贴的提示系统，让更多玩家能够体会到游戏的乐趣，是近年来不可多得的冒险解谜佳作之一，是AVG爱好者不能不玩的精品之作。

精品 总评 8.8

制作	Pendulo Studios
发行	cdv Software
类型	冒险
语种	英文
游戏性 Gameplay	9.0
上手精通 Difficulty	8.5
画面 Graphics	8.8
音效 Sound	8.5
创新 Creativity	8.5
剧情 Story	9.0

第一章 布莱恩的葬礼

葬礼，一个葬礼。

在美国纽约圣乔治墓地，一名牧师喃喃地吟诵着上帝之音，百无聊赖的掘墓人撑着铁锹站在一旁，目光茫然的紧盯着墓穴，在稍远处有一男一女默默站立着，女子手持玫瑰，男子扶着花圈，神色肃穆地注视着眼前的棺木。

在牧师主持仪式完毕后，众人合力将棺木放入土穴，随着女子掷下玫瑰，木然的掘墓人开始动作，随着泥土的洒落，墓石遮蔽了最后一缕阳光，赫然显示了如下字样：

布莱恩·巴斯克，死于2008年10月6日。

随着葬礼的结束，众人各自离去，只有那戴着墨镜的女子留了下来，她身着黑衣、身材修长。她的名字叫吉娜，曾经的歌女，是躺在坟墓中的布莱恩·巴斯克的恋人，曾与他生死与共经历了无数冒险，如今的她正矗立在墓穴前，等待着什么。

片刻的等待如一个世纪般漫长，死寂的平静被一阵手机铃音打破，吉娜拿起手机，上面赫然显示布莱恩·巴斯克来电！一个来自天国的电话！



吉娜收到来自布莱恩的电话

手机接通，伴随着嘶哑的电子噪声，一名男子的声音从中传

出。吉娜迟疑片刻，说道：“布莱恩？你让我辨认无头尸体，并确认那就是你？现在你在哪里？”

从手机中传出的声音几不可闻，只能依稀辨别出男子在高叫着自己被埋在墓穴中，让吉娜设法救出他，此后便再也无法接通。

片刻之后，一条短信显示在吉娜的手机上，信息正是来自刚才疑似布莱恩的手机，内容为：“将我救出坟墓，不要对任何人提起这事。千万要注意的是，杀手正等待在出口处！现在我手机已经电量不足，快一些。香蕉！”



教堂楼顶上的女巫

诡异的语句，和吉娜认识的布莱恩大相径庭。吉娜颓然跪倒在墓穴前，一脸茫然的她被这突如其来的变故弄得不知所措。在空旷的墓地中，她喃喃自语道：“我不知道为什么你要逃离疯人院，不知道为什么你要伪造自己的死亡，也不知道你是如何被困在坟墓中，甚至我连在墓地中是否是真正的你也无法确认。”

停顿了一下，她俯下身去，将身躯紧贴墓碑，发出呓语般的声音：“我不会要求帮助，不会呼叫警察，也不会独自离开墓地，我向你承诺我必将把你从这该死的地方拯救出来。你的意志主导一切，我将尽自己最大的努力。”

吉娜站起身来，面前的花圈用紫色缎带包裹着，她一时兴起，将缎带收入怀中，心想这将是布莱恩葬礼的一个完美纪念品。转身走入小教堂后院，迎面是座肩负圆球的巨人塑像，不过此时圆球已有些开裂，仅仅被一根皮带勉强固定住。前方有一个发动机似的机器，上面连接的细管直通小教堂内部，不知到底发挥什么作用?

转向左侧，吉娜发现了一个梯子直通教堂顶部，她仰头望去，在教堂顶层赫然站着一位老太，她自称名叫阿嘉莎·萨冯，资深女巫，维吉尼亚大学心理玄学和鬼怪学博士，北美心理玄学联合会成员。

说完一段冗长的自我介绍文字后，她邀请吉娜到教堂中一聚。吉娜反身走入教堂，这里正如美国其他各地的教堂一样，充斥着圣像、圣棺等神圣之物。刚才那神秘的老太正手持仪器在石棺旁四处探查，看到吉娜走入教堂，她劈头就抛出了一个匪夷所思的问题：“亲爱的，你已死去多久？”

吉娜目瞪口呆地望着老太，虽然已有思想准备，她仍然被这个问题震惊了。她如实告诉老太，自己并非死人。

听到答案的老太，失望地转过身去——显然她对这个答案非常失望。吉娜与她继续攀谈，得知她来此地的目的是与亡灵交流。在南北战争时期，此处曾经是北军的监狱。1864年4月24日晚上，此地关押着一名南军上尉——诺阿·克罗格，他将在翌日清晨被处决。然而幸运的是，守卫他的士兵正是他的兄弟——费尔蒙·克罗格。在美国内战的战场上，由于政见相左，兄弟阋墙、父子相争是稀松平常的事情。虽然费尔蒙并不想背叛自己的军队，然而兄弟之情占据了上风，他决定网开一面，悄悄让自己的兄弟离开。原本这将是个圆满的故事，然而就在诺阿被解放时，变故发生！费尔蒙被诺阿偷袭，晕倒在地，诺阿将两人衣服对换后，将费尔蒙锁入了原本自己所在的牢房。更为可悲的是，为了让费尔蒙永远保持沉默，诺阿纵火烧毁了牢房，将一切付之一炬。

许多年后，诺阿作为一名战争英雄离开人世，鲜为人知的是，在他生命的最后日子里，费尔蒙的鬼魂侵占了诺阿的梦境，一旦他进入梦乡，费尔蒙的声音就在诺阿的耳边响起：“到我这里来，兄弟。正如我被活活烧死，你也必定如此。”这诅咒般的鬼音将诺阿折磨得生不如死，因此老太——阿嘉莎女巫，认定克罗格兄弟备受折磨的灵魂占据了此地，他们就是主宰此地的鬼魂之主。因此她时刻幻想着自己能够与鬼魂交流，这也是她满心憧憬的希望吉娜是一缕游魂的原因。老太在小教堂中心设置了一组探温机械，她笃信一旦鬼魂出现，教堂的温度就将骤然下降，这将是克罗格兄弟允诺与自己交流的讯号，因此她日复一日的在此等待着。

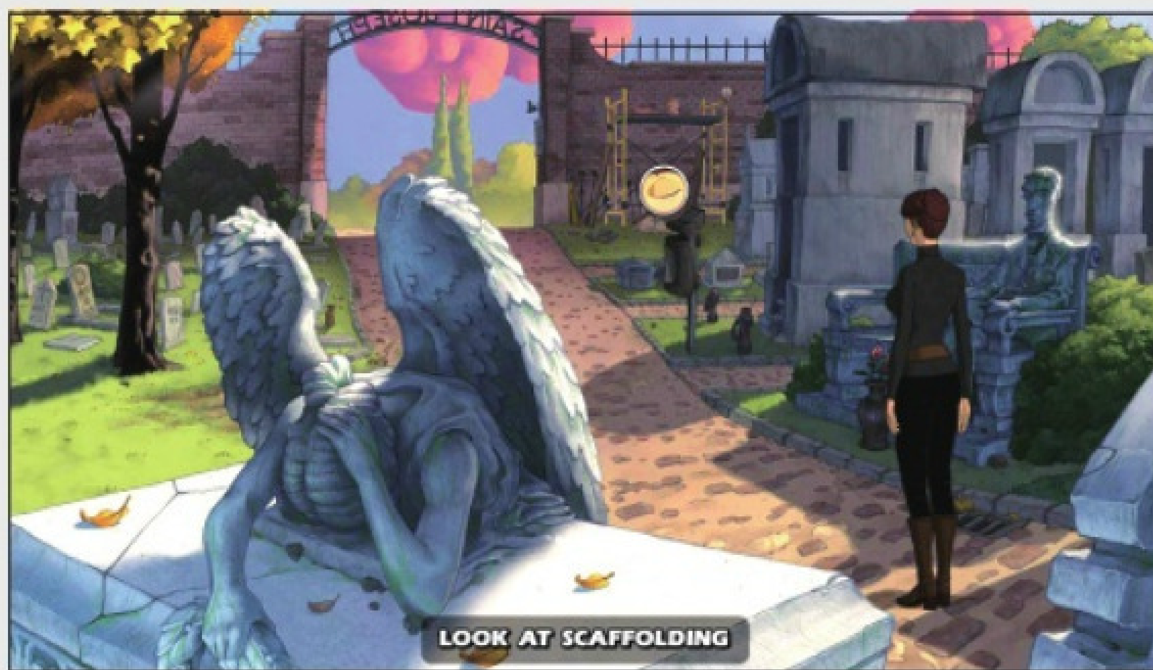
在听完老太冗长的故事后，吉娜向老太讨要了她身后的手电筒。她决定先前往教堂地下室，打算用手电筒照亮通道，看看此地是否能通往布莱恩的墓穴。

来到教堂地下室，首先映入眼帘的是天井下的一座军人雕像，在它身上紧紧系着通往室外的测温管，管线穿越天井从丘比特塑像下绕过后，一直连往放置在教堂后院的检测仪上。

丘比特的弓箭正指向通道的尽头，吉娜在尽头处发现一副南北战争时期的画像，四处打量一下，从画像后面即可通往布莱恩所在的墓穴。吉娜取下画像，发现石墙上面有一个铁环，看来只要能够找到足够分量的物体，就可将石块从墙壁中抽出。在墙壁下有一个骨灰罐，吉娜为避免接下来的工作将它损害，顺手将骨灰罐收入怀中。

离开教堂走上墓地大道，道旁是大片的墓地，无数亡魂安眠于此地。走到墓地左端，巨大红枫树下是墓地工作人员的栖身之所。走下台阶，左手是礼拜堂，右手是教堂运送棺木的汽车，吉娜打开后备箱随手翻翻，从中拿起一根皮带。前方小屋紧锁着，从缝隙中向里张望，里面散乱地堆放着各式工具，显然这里就是掘墓人的工作之所。在门框上钉着一张便条，写着：“神父，我正在修整篱笆，如果你需要我协助处理棺木，那么就拉响礼拜堂的鸣钟，我会立刻赶到。”落款为掘墓人卢安娜。

吉娜四处张望一下发现无人，于是走入了礼拜堂中。进入灯光昏暗的礼拜堂，左侧黑板上是神父的留言，角落中有一本大书，上面记载着安息在此地的灵魂。面前的大门紧紧关闭，右侧小窗紧锁着，从细格窗户中可以看见拉绳和若干清扫工具。怎么打开小窗了？难道是和许多人的习惯一样，藏在了门前地毯下？于是吉娜翻起小窗下的隔板，果然在下面隐藏着一扇暗门，满怀欣喜地翻开它，结果在里面只找到了一副橡胶手套。看来这里也只是掘墓人存放工具的所在，那



在脚手架处得到千斤顶



趁卢安娜不注意取得铁矬


使用千斤顶取得皮带

么钥匙在哪里呢？吉娜仰头望去，在高处墙框上放着一个小盒子，她踩着隔板正好可以够到小盒，取下小盒拿出里面的钥匙，打开窗户。

收起墙角中的长把簸箕后，吉娜顺手拉了下拉绳。随着悠扬钟声的响起，一阵摩托车的轰鸣声也由远及近，吉娜走出礼拜堂，只见刚才与自己一起参加葬礼的厄尼骑着摩托远去，与此同时前方的掘墓人小屋也打开了，其中传出阵阵嘈杂的响声。

走入小屋，掘墓人卢安娜正背对门口，不知忙着什么。吉娜的出现让她吓了一大跳，她告诉吉娜自己正在忙着准备新棺木，但是由于说明书是全瑞士文的，她此时已是一筹莫展。吉娜想起在教堂中的老太可能有办法，于是讨走了说明书，准备向女巫老太讨教。临走前，吉娜发现地板上放着一个微型冰箱，转念一想，她想到了将老太从教堂中引走，方便自己行事的方法。

离开掘墓人的房间，拿出橡胶手套在道路末端的喷泉处灌满水，回到卢安娜处，将手套放入冰箱，等待片刻后，取出骨灰罐，将骨灰倒入小盒中，然后将已冰冻的手套放入骨灰罐中保存。如此这般，应该能够有效降低温度，将女巫老太从教堂中支走。离开卢安娜前，吉娜顺手从房间角落中的铁锭上拿到铁矬。

走上墓地大道，从最左端处来到墓地大门前，在这里可以遇见厄尼。刚才与卢安娜对话时，得知她现在正被厄尼迷得神魂颠倒，显然参加完葬礼的厄尼，正在此地等待着卢安娜。与厄尼攀谈一番，得知他在布莱恩曾呆过的欢乐谷精神病院工作，曾经是他的亲密朋友。在布莱恩发生意外“身亡”的当天，欢乐谷还有两名精神病人逃亡，现在院方正乱成一锅粥，他也是在百忙之中抽空前来参加的葬礼，末了他给了吉娜一张相片作为纪念。他指出照片中头戴纸盒的人正是布莱恩，而另外一名戴着绿色墨镜的男子名叫嘉伯，也是布莱恩的朋友，同时是逃脱的两名疯子之一。

在大门前的脚手架旁，吉娜取得千斤顶，看起来这个可以支撑起教堂后院的塑像。来到教堂地下室，在塑像旁吉娜将骨灰罐取出，将其捆绑在了测温线上，效果立竿见影。教堂后侧的检测器发出响声，女巫老太飞也似的离开了教堂。在教堂后院，吉娜见到了手舞足蹈的女巫老太，趁她高兴之机，吉娜拿出了棺材手册寻求她的帮助，满心欢喜的老太答应下来，但必须是在吉娜找到一名葬身在此地的瑞士人后，她才肯帮忙。

吉娜回到礼拜堂，打开手电查看了墙角的名册，对照安装手册后依次查询，在书册中找到一名瑞士人的墓地。告知老太，两人一起来到瑞士人的墓前。老太装腔作势举行了与鬼魂沟通的仪式后，找个借口把吉娜支走，然后拿出一本英瑞语对照字典翻译起来——果然是个装神弄鬼的神棍！在并不知情的吉娜从老太手中拿到翻译好的文本后，她还满以为这是与亡灵交流的结果。吉娜满心欢喜地拿着文本去找卢安娜，得到了文本的卢安娜喜出望外，她终于不需要再在这个寒冷的房间中继续尝试如何拼凑棺木了。她头也不回地抛下手中的一切，决定与厄尼一起外出兜风。在临走前，她拜托吉娜将她的工作室收拾好，并关门闭户。

进入卢安娜的房间，打开左手边的橱柜，从中借得切割机，然后前往教堂后院用千斤顶支撑雕像后，取下固定石球的皮带。现在吉娜已经有足够的工具可以打开地下通道了。

进入教堂，从天井中向下张望，从包裹中拿出一根皮带固定在丘比特天使身上。然后前往地下室，走到左边尽头，用铁矬矬一下中心的圆环，然后将另一根皮带固定在中间的铁环上，此时丘比特塑像已通过两根皮带与石块相连。回到楼上天井处，用缎带将切割机和簸箕捆绑在一起，正好够到原本固定丘比特的铁架。一阵巨大轰鸣之后，吉娜走到地下室发现尽头处的石块随着丘比特天使的坠落而脱出。回到楼上捡起地上的铁杆，然后回到通道尽头，用铁杆撬开石块，吉娜终于见到了“布莱恩”！

原来被困在墓穴中的人是布莱恩在疯人院的朋友嘉伯，他告诉吉娜现在杀手正等在墓地出口，唯有和他一起设法抛开杀手离开此地，才能找到布莱恩为他洗脱冤屈。在嘉伯的设计下，两人成功地甩开了杀手，来到一处偏僻的汽车旅馆。在就餐时，嘉伯将布莱恩在疯人院的遭遇一一向吉娜道来。



RUNAWAY A TWIST OF FATE 第二章 通风管道大作战

在与吉娜从海龟岛逃亡的过程中，布莱恩失去了记忆。当他清醒过来后，发现自己杀害了驻扎在岛上的美军克德斯米勒上校，并且自己无法回忆起事情的任何经过。在被押送到纽约法院进行审理后，法官决定让欢乐谷精神病院的布莱特医生对他进行一次全面的诊治，确认其是否真正患病。



室友大魔法师马塞洛

一日布莱恩偷听了布莱特医生的电话，得知其判定自己是装疯，顿时大惊失色。虽然此时的他仍然没有恢复记忆，然而他的潜意识认定自己是无辜的。于是他前往303房间与好友嘉伯商量，讨教如何从疯人院逃脱。

虽然身在疯人院，不过嘉伯显然拥有特权，他拥有自己的独立房间和不受限制的私人用品，就算是疯人牢霸克根也让他三分。他为布莱恩设定了如下的逃跑路线——首先取下走道花名册上的300号房间钥匙，从复印机上的通风管道进入，在入口附近有整个通风系统的地图，然后来到中心控制室，在充满大型风扇的控制室中有通往顶层的扶梯。爬到顶层，设法撬开顶层的铁栅栏，就可以来到楼顶。在这里布莱恩可以找到一根电缆通往大门口的巨型广告牌，只要顺着滑下，就能够顺利逃脱此地。

“真是个完美的计划！”在门口偷听的克根应声说道，而后飞也似地冲出303房间，取下300室的钥匙，爬入了通风管道中。布莱恩虽然全力追赶，仍旧差了一步。他回到嘉伯处，再次确认了计划。看来下一步首先要想办法进入通风管道，那么计划仍然是可以实行的。

回到304房间，进入后见到了自己的室友马塞洛。这个可怜的家伙曾经是名噪一时的大魔法师，其身体柔韧性让他能胜任无数的惊险特技，他出神入化的表演吸引了无数观众。然而有一天，他的意识突然陷进了一个意识盒子里，他将自己的身体折叠成盒子状后，整整围困了三天。直到魔术团找到了一名“高级盒子工程专家”才将他从中解救出来，然后这名专家将马塞洛带到了欢乐谷精神病院，在这里与他继续探讨那意识盒子是如何构成的，这名专家正是布莱特医生。

接住马塞洛递来的“玫瑰”，布莱恩在自己心中勾画出了那幻想中的盒子。在房间中四处查看，在自己的枕头下，布莱恩找到了糖果和小刀，他无法记起这小刀是如何放在这里的。在衣柜上方，布莱恩发现了通风管的入口，可惜此地过于狭小，无法跻身而入。于是他将主意打到了马塞洛大魔法师的头上，将虚拟的盒子展示给马塞洛后，马塞洛表示自己有能力进入盒子，但必须是在给他的裤子找到替代的吊带后才行。

进入诊疗室，帕尔曼护士催着布莱恩吃药，吞下药丸后布莱恩转身来到角落中，吐出药丸。在角落的书架上，布莱恩找到一个写字板，在右侧的图画旁，又找到了一盒夹子，以及马克笔。趁帕尔曼护士不注意，从窗下的垃圾箱中找到了霍利斯特老头102岁生日的蜡烛。

转身走入诊疗室的另一端，在这里102岁的霍利斯特老头正坐在乒乓球桌前，身侧放着方向盘，可能在他的精神世界中，他正准备驾驶汽车前往某地吧。无独有偶，在一旁站立着的赖斯・沉默先生正满副行装的等着搭车，不过看来他与霍利斯特老头的目的地并不相同。

仔细观察赖斯先生手的提箱，布莱恩发现上面的束带正好可以当作马塞洛裤子吊带的替换品，不过一旦自己接近赖斯先生，他就会抛下手中的写字板，紧紧抓住自己的手提箱，看来得想其他的办法。

首先要让“车子”发动！给百岁老头霍利斯特一颗糖后，他马上干劲十足地“开动”了“汽车”，并且兴高采烈地告诉布莱恩，他将驾车前往Rancho Cucamonga。然后回到赖斯先生身旁，用马克笔在写字板上写下Rancho Cucamonga，并将其与赖斯先生先前所持的写字板对换，那么老霍利斯特就会盛情邀请赖斯先生“上车”，前往他们共同的目的地，而赖斯先生的行李，也理所当然地放入了“后备箱”——诊疗室的一张乒乓球桌上。

使用小刀从手提箱上切下束带，然后夹上几个夹子，这将是完美的吊带替代品。回到大魔法师马塞洛处，再次将虚拟的盒子展示给他，如今已有新吊带的他踌躇满志，在布莱恩的鼓励下，成功穿越通风管道进入了300号房间，取下房间钥匙交给了布莱恩。

布莱恩爬上复印机后，懊恼地发现克根已将通风口旁的管道地图取走，那么一旦贸然进入通风管，自己很有可能有去无回。无计可施的他只好回去找嘉伯商量，在嘉伯的提醒下，布莱恩决定弄坏暖气片，当管道修理工到来时，伺机从他那里盗得管道地图。回到300房间，在磅秤上拿到了砝码，在一旁的铁架上得到了软管，看来只要用砝码敲坏暖气片就可以引来修理工。

来到303室旁的暖气片前，布莱恩尝试用砝码轻轻敲击暖气片，却发出了刺耳的金属碰撞声，而暖气片毫发无损。看来必须掩盖声音，并使出更大的力气击破暖气片才能达到目的。布莱恩转念一想，住在305室的大嗓门奎克能够帮上自己的忙，在不久前他刚刚由于过激行为被整治过，现在对医生和护士更是怨声载道。



在图画下找到马克笔和夹子

果然在与他对话中提到布莱特医生对他的整治后，奎克发出了歇斯底里的咒骂。布莱恩趁机敲坏了暖气片，并大声告诉了在门口一心一意


布莱恩不小心焚化了克根的头颅



玩着游戏的厄尼。躲进300房间，布莱恩静静等待着支走管道修理工的机会。在等待的过程中，布莱恩听到修理工所崇拜的运动员是Chuck Berry，正好与管理员厄尼所支持的队伍针锋相对。一番思量后，布莱恩计上心来。他走出300房间，用马克笔在走道花名册上厄尼的相片上写下了如下文字："Chuck Berry才是真正的国王！"然后悄悄将马克笔抛到修理工的工具箱旁，随后径直走向厄尼，询问他是否认同Chuck Berry才是最优秀的球员。

这一下子捅了马蜂窝，厄尼从座位上弹起，直冲花名册，看到文字后在修理工的工具箱旁找到了马克笔。于是两个敌对球队的粉丝就在花名册前争执起来，布莱恩也趁机从工具箱里偷走了通道地图和探照灯。

回到300房间，爬入通风管道，借助地图布莱恩来到了中心控制室。在充满大型风扇的控制间中，他见到了克根的无头尸体。显然这个疯子并没有完全听清嘉伯的计划，他一头撞入风扇，头颅被齐齐切断。布莱恩捡起克根的头颅藏入焚化炉中——当然他并不知道那是焚化炉，结果就是克根的脑袋变成了一堆飞灰，那么克莱恩接下来该怎么办呢？

RUNAWAY A TWIST OF FATE 第三章 乡间小屋自杀案

正谈到惊险之处时，吉娜与嘉伯的座驾来到了一处乡间小屋，这里曾是军官查普曼上校的居住之地。在车库中，两人惊奇地发现，布莱特医生的座驾也在此地。吉娜进入房屋，门口处赫然有一处粉笔绘成的人形，那就是可怜的查普曼自杀后尸体的所在。

与前期来到的布莱特医生交谈，得知其实他已经得到足够的证据证明布莱恩无罪。可怜的布莱恩是弄错了电话内容，布莱特医生在电话中确认装疯卖傻的是克根，也就是那个掉了脑袋的倒霉蛋。布莱特医生来到此地，就是因为在布莱恩被审判的过程中，查普曼上校曾尝试与法官联系，声称布莱恩是无罪的，而就在他与法官会面前夕，查普曼上校被人发现在家自杀身亡。


翻身从桥下取得剪线钳

FBI对这场自杀充满疑虑，然而在经过地毯式的搜查后，他们无法找到任何他杀的证据。布莱特医生认定，造成查普曼上校"自杀"的元凶，一定和布莱恩在海龟岛上的莫名谋杀案有着千丝万缕的关系，于是他通过在FBI中工作的好友拿到到此地调查的许可。

既然两人在此地碰面，那么决定分工合作，在房屋中寻找线索。吉娜进入浴室，脱下行装换上一身轻便的装束，抖擞精神、轻装上阵。首先在粉笔痕旁的桌子上发现了查普曼上校年轻时的照片，看来他曾经热衷于拳击运动，一旁还放着一副拳击手套，上面隐约有字，但是无法看清。在房间中四处走动，在橱柜前吉娜拿起拍子顺手拍死了一只苍蝇。从后门离开房间，房后的井被牢牢锁住。吉娜走到桥上向下张望，发现在桥底有一把剪线钳。在远端的车库里，停放着布莱特医生的轿车，一旁的房间暂时无法打开。



在柜子上取得拳击手套

回到乡间小屋，与二楼的布莱特医生对话，吉娜谈起了发生在此地的自杀案。发生查普曼死亡事件后，经过本地警察、军方调查组和FBI的重重搜索，仍无法找到任何他杀的痕迹，因此认定为自杀。但与查普曼熟识的警长不肯相信他有任何自杀的动机，并且他在死亡的前一天曾与怀特法官联系过，似乎有某些重要的信息要转交给法官。在查普曼的私人物品中，常用的笔记本电脑不翼而飞，吉娜决定在四处仔细搜索，看看能否找到线索。

布莱特医生从二楼将装有房屋全部钥匙的钥匙环抛给吉娜，一不小心钥匙环掉到了橱柜下，吉娜俯身查看，发现橱柜下有一张信纸，而钥匙恰好掉落到地板的裂缝中去了。看来得找个钩子把钥匙弄出来，吉娜来到后屋屋檐下的渔线旁，用剪线钳取下了鱼钩。回到厨房里，用鱼钩吊出钥匙，顺手用拍子将信封从橱柜下取出。

继续四处闲逛，来到车库旁，用钥匙进入被翻得乱七八糟的小屋，在这里可以找到



打开车库旁小屋进行搜索

潜水镜和绳子。吉娜戴上潜水镜，仔细查看刚才找到的信纸，奇怪地发现信纸里有蛛网的痕迹，而且是一种大得异乎寻常的蜘蛛——这里面一定有什么隐情。回到小屋与布莱特医生交流，提到蜘蛛网后他恍然大悟，于是决定前往警署寻求警长的帮助，让吉娜继续留守此地作进一步勘察。

在布莱特医生离开后，吉娜登上二楼仔细巡查了查普曼的私人物品，在奖杯旁发现了一个挂坠，打开查看，里面是一名黑肤女子的画像，并且在内壁上写着"送给Lovey Bear，自最亲爱的斯科尔"。看来这个吊坠是查普曼死去的妻子送给他的礼物，看到上面的昵称，吉娜不禁想到了布莱恩臀部的文身，会心一笑收起了挂坠。与此同时在警长办公室的布莱特医生，完全得不到警长的协助（点击右下角红色方框切换）。在查普曼死后，一心要查明真相的警长被四处而来的探访者烦透了心，尤其是对FBI介绍而来的人来抱有敌意，布莱特费尽口舌后无计可施，只好声称自己是查普曼亲密的朋友。一个朋友？警长疑惑地看着医生，他提出让医生说出查普曼的昵称来证实自己的确是他亲密的朋友。

医生一下子无法回答，只好暂时岔开话题。一时无法脱身的他期望着留在查普曼小屋的吉娜能找到线索，协助他通过难关。此时的吉娜正在小屋后的水井旁（点击右下角红色方框切换），用钥匙打开水井后，下面漆黑一片伸手不见五指，回到二楼走道，从走廊侧墙上取下长弓和短箭。来到书桌前，久久不见医生回音的吉娜拿起电话拨通了医生的手机，接到来电的医生喜出望外，他巧妙的从吉娜口中问到了查普曼的昵称。回到警长处（需点击切换），医生向警长说出了查普曼的昵称，警长彻底相信了医生的说辞，拿出了尸检后的疑点——查普曼手上一处微小的咬痕，这与医生所持的装有蜘蛛网的信封不谋而合，难道曾经有一种巨大的蜘蛛噬咬过查普曼？

在检验官的协助下，警长确认这是一种有毒的巨型蜘蛛，人一旦被咬后就会全身麻痹，无法动弹，并且最重要的是本地并没有此种蜘蛛的分布！蜘蛛就是杀手的工具！与此同时，吉娜尝试了系统记录中打进打出的最后电话，从电话得知，曾有人在查普曼"自杀"前前往他的小屋，发现此情况的加油站管理员曾打电话告知查普曼，而且查普曼曾给怀特法官打过电话，貌似要将一些重要的资料转交给他。

随后吉娜拨通了嘉伯的电话，这口头禅是"香蕉"的家伙正在外面疯狂的飙车，接到电话后不久他回到了小屋，神经质的他在浴室中一阵肆意破坏后，打开了一个盒子，取出了一些火药。赶到此地的吉娜无法阻止他，只能眼睁睁地看着他拿着火药扬长而去。打开盒子，吉娜发现了闪光棒，看起来这个能够照亮漆黑的水井。

来到水井前，吉娜掷下闪光棒，发现在井底有一只长筒靴，将绳子捆绑在弓箭上，射入井中，将靴子吊上来。检查靴子，在里面发现了查普曼的笔记本电脑。进屋上楼，吉娜坐在书桌前，连上电源打开电脑，发现必须输入密码才能进入系统。尝试多次徒劳无功后，吉娜想起拳击手套上无法辨认的字迹，戴上潜水镜仔细观看，发现在上面写着飓风"Hurricane"。



确定元凶是毒蜘蛛

输入"Hurricane"后成功进入系统，在里面吉娜发现查普曼写给怀特法官的一封未完成的信，显然他是知情人！他在信中罗列了如下几条：1.克德斯米勒上校盗用了军方公款，在海龟岛上构建自己的王国；2.在海龟岛上，上校建立了一支冷血雇佣兵团，他们的领袖是一名冷血女杀手，她曾经是前政府雇员，她的代号是狼蛛；3.狼蛛所领导的小组使用尽可能一切的手段清除特定目标；4.由上校死去的手法断定，布莱恩是无辜的，是被栽赃的。

看完以上信件，吉娜在信件的最后加上"此事将由布莱特医生全权负责"后，将完成的信件发送给了怀特法官。与归来的医生碰面，得知他收到怀特法官的来电，她很奇怪已经死去的查普曼会给她发来一封内容涉及医生和布莱特的信件，他们约定今晚在医生纽约的住所进行一次会面。

在收集完整证据后，医生和吉娜决定自行模拟当天发生的一切——借由自己军人的身份窥知狼蛛的身份机密后，查普曼上校尝试与怀特法官电话联系，由于电话故障无法联通，因此撰写电子邮件准备发送给法官告知实情。此时加油站管理员来电告知发现有陌生人前往查普曼小屋，警觉的查普曼将笔记本电脑藏在靴子中后投入到深井中，此后他拿起自己的手枪等待不速之客的到来。然而令他惊奇的是，从门缝中塞入了一封书信，好奇的他拿起书信，被毒蜘蛛噬咬后陷入了麻痹状态。于是杀手狼蛛走入房间，举起查普曼的右手，扣动扳机，就这样"自杀"发生了。

正当二人为成功解析案情而欢欣鼓舞时，意外发生！不期而至的枪声响起，医生中弹倒地身亡，目瞪口呆的吉娜被嘉伯拉上汽车逃离了这个是非之地。



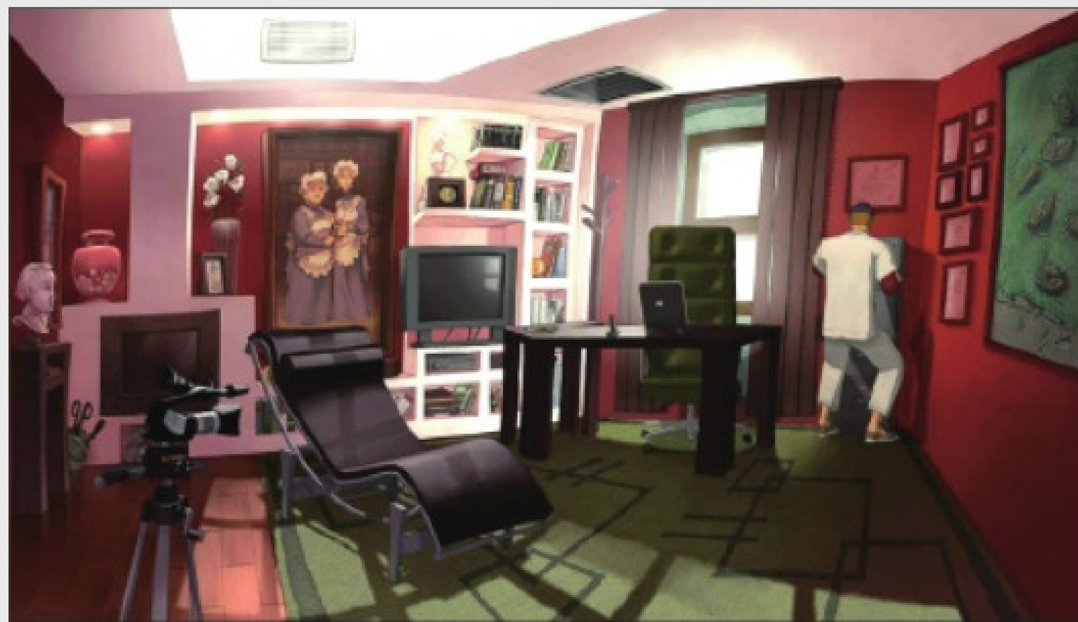
第四章 飞越疯人院

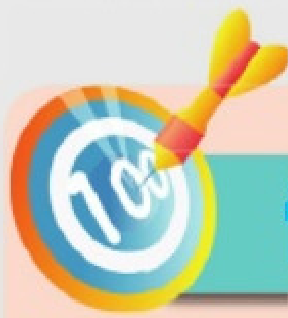
视线回到布莱恩那边，在发现克根的无头尸体，并失手将他的头颅焚化后。布莱恩决定和嘉伯商量一下再做打算，几番思量后，嘉伯提出惊人的见解——制造布莱恩的死亡！由于克根与布莱恩个头相似，只要能仿制和消除数处差别，那么布莱恩就可以借机掩人耳目，成功完成自己的逃脱大计了。

首先要搞定的是臀部的文身，与爱好美术的嘉伯交谈，以10亿美元的空头支票从他手中得到绘图笔，然后前往300房间，用复印机复制下文身。然后爬入通风管道，布莱恩决定前往医生的办公室，将自己与克根的DNA资料对调，借此偷天换日。不过在通风管道穿行中，布莱恩发现了一处废弃已久的停尸房。四处搜索，在磅秤下找到小碗，从病床上找到镣铐，然后在病床旁的推车上拿到真空管。走到停尸间最右端，布莱恩尝试从扶手下到水池中，没想到年代已久的扶手彻底断裂，布莱恩坠入了水池中。

看来得想办法离开这里，查看四周，尝试将池角中的铁架翘起，可惜失败了。在从左数第二个洞中发现铁管，但必须用在水池中捡到的铁夹才能取出。取出后翘起铁架，将在水池中发现的水管捆扎在上面，然后从上一跃而上，离开水池。

离开停尸间前往布莱特医生的办公室，此刻的医生正坐在书桌前整理文件，而装有DNA材料的柜子正在医生背后。将水管连接到真空管上，趁医生不注意将他杯子中的咖啡全部吸走。趁医生离开办公室去添咖啡的时


支开医生调换DNA资料



评说 最后的逃亡之旅

在电脑游戏刚刚兴起的时代，冒险解谜游戏（AVG）曾经盛极一时，其精美的画面、史诗般的情节、壮丽的音乐使之成为那个时代电脑游戏的领军者。不过随着3D技术的兴起，冒险解谜游戏逐渐衰败，在笔者看来有如下几点原因。

首先，画面优势不再并且开发时间过长，冒险解谜游戏多采用静态场景布局，比较现今华丽的3D技术背景完全不具备任何优势，而且由于冒险解谜游戏多拥有庞大文字量的特点，开发一款游戏耗时甚巨，而且大部分冒险解谜开发商资金相对匮乏，直接结果是开发初期原本颇具优势的引擎在推出时已优势不大——比如史上最强AVG《漫长的旅程》的续作《梦陨》；或者是同一引擎多次使用——比如经历《塞伯利亚》的惊艳后，《静物》画面的平淡无奇，还有与之相伴的是大量画面落后的静态布景AVG。

其次，缺乏逻辑性的高难度谜题是冒险解谜游戏的一大误区。为加强AVG的游戏性，制作者盲目设计了众多毫无逻辑联系的谜题。现今冒险解谜游戏的主流游戏方式多为在第一人称或第三人称视角下，四处对话收集物品证据后进行组合和推断，而大部分物品的放置毫无提示与规律性可言，直接结果就是众多玩家在鼠标乱点一通后，在毫无头绪的状态下放弃了游戏。

最后，冒险解谜游戏的巨大文字量既是它的优势又是弱点，对于喜欢动脑筋的玩家而言，仔细研读大量对话后，从蛛丝马迹中分析整理出线索是AVG的一大乐趣。不过大量的文字、晦涩的神话或科技背景内容也让许多玩家望而却步，无法深入了解AVG。时至今日，AVG已经彻底成为了小众游戏。



有鉴于此，如今的AVG开发者为了推广冒险解谜游戏，针对上述缺点做出了很多新的尝试和改变。以这款“逃亡”系列最新作品《扭曲的命运》为例，其精美的卡通动画引擎已经沿用5年，相对于真人3D引擎日新月异的发展而言，卡通引擎具有更强的生命力，受众也更加广泛，不久前卢卡斯复刻的《猴岛小英雄》的大获成功也证明了这一点。

为了简化谜题，制作者将游戏中的可操作地点用F2标示出来，一旦卡关可以按下F1与游戏内嵌的工作组驻守人员联系，从而大大降低了游戏难度。游戏中的谜题大多也很生活化，没有牵涉到科技知识与神话背景的谜题，使得玩家更容易融入其中。

游戏进程的记录也颇有新意，玩家可以在存档界面发现男女主角分别用精炼的语言，复述曾经经历过的游戏进程，而且对前作背景也有相应的介绍，如此设置使得玩家能够更加惬意地享受游戏，而不会为了记录游戏进程的大段内容而顾此失彼。

由此可见，《逃亡——扭曲的命运》在经过数代作品沉淀后，在冒险解谜的可玩性上找寻出了一条可行之路，这也是它在欧洲大获成功的原因之一。不过可惜的是，随着外星人的离去，狼蛛的绳之以法，布莱恩和吉娜的逃亡也似乎走到了终点。我们只能期待制作组尽快带来全新的作品，就请大家拭目以待吧……

机，布莱恩潜入办公室成功替换了DNA资料。

离开医生办公室，布莱恩来到中心控制室，首先将百岁老者的生日蜡烛放入小碗，再放入熔化炉化成蜡油。而后来到克根的无头尸体前，用小刀将他的指甲削减到与布莱恩一样大小，在他的臀部上印下文身，用蜡油粘下他后脑不同颜色的毛发，这样克根的尸体就与布莱恩百分百的相似了。从楼梯爬到屋顶，被铁栅栏挡住去路，将镣铐穿到栏杆上，将铁棍从中穿出，就可以使劲将铁栅栏撬变形，得以从中穿过来到屋顶。在角落中的线缆前，布莱恩使用铁夹比划一番后，确定自己可以在套上铁夹后，顺着线缆逃脱此地。

一切就绪后，布莱恩返回病房，准备慢慢等待夜幕的到来。然而当他刚一离开300房间后，就被帕尔曼护士一把抓住注射某种药剂后晕倒。苏醒后的布莱恩非常奇怪自己的举动，似乎原本正常的自己有了强烈的攻击欲望。与诊疗室中代班的厄尼交谈后，不能得到任何的有用消息。进入休息室，在这里见到了患有失语症的米基，冒充布莱恩医生与他对话，引诱他谈到Neuroshockine XR的方面，这个可怜人一旦思维中断，就会忘记一切从头开始，在与他的对话中提到Dead和Electric Shock后。布莱恩了解到原来自己的暴力倾向是由帕尔曼护士所用药物引导的！她究竟有何目的？解除这唯一的方法，只有在颈后实施电击！



飞越疯人院

在疯人院中拥有电击器材的唯有医院职员，不过与厄尼好说歹说，他就是不愿意将电击器交给布莱恩。没办法只好将从嘉伯处得到的价值连城的赌场筹码送给厄尼，由此换取电击器。在嘉伯的协助下，布莱恩成功地进行了电疗，借此根治了自己的暴力攻击倾向。在醒来后，布莱恩成功按照计划逃离疯人院，之前的巧妙安排让众人皆以为逃走的是克根，而发现的无头尸体是布莱恩……

RUNAWAY A TWIST OF FATE 第五章 记忆碎片

成功逃脱的布莱恩潜往医生住所，想寻机潜入盗取自己的医疗记录，借此了解自己在海龟岛上到底经历了什么。因为他的潜意识中记得在某次治疗中，自己曾在医生的引导下谈起了之前的经历，可惜的是诊疗完毕后自己却毫无印象。

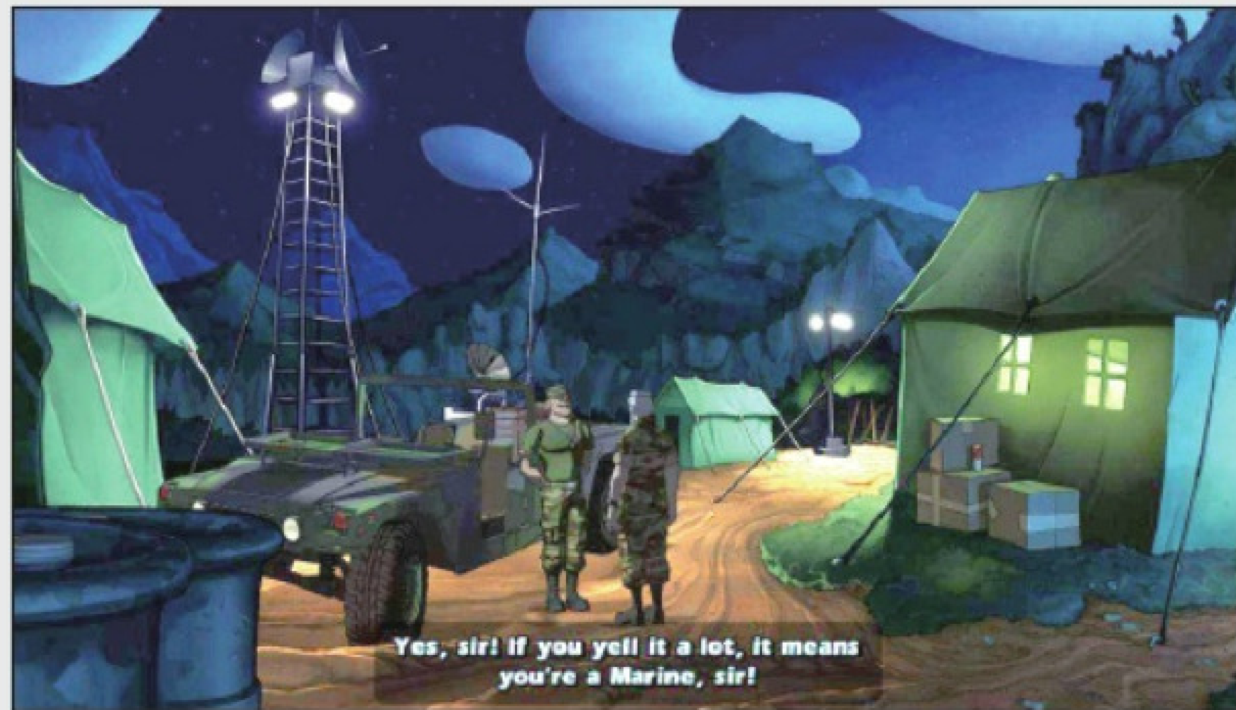


回忆在海龟岛上发生的事件

穿越马路来到法官住宅后的小巷中，首先翻翻垃圾箱，从中得到一个喷漆罐子，然后沿着右侧道路来到扶梯前。布莱恩刚爬上梯子，就见一个胸前挂着“此路不通”的大个子守在楼梯口，接着一记重击之后，布莱恩倒在地上不省人事。而与此同时，嘉伯和吉娜正从不远处的入口进入了大厦。

在大厦的医生住所中，他们见到了怀特法官，她为医生的不幸感到万分悲哀。不过她在这里得到了医生对布莱恩诊断的录像。录像中的布莱恩显然已经进入了催眠状态，在医生的诱导下他讲起了在海龟岛上发生的一切。

吉娜与布莱恩乘坐老飞行员奥拓的旧式飞机前往海龟岛度假，不幸的是途中奥拓因心脏病突发导致飞机失控，使得布莱恩和吉娜分开，吉娜遭到驻岛美军的枪击后坠入湖中。在岛屿深处降落的布莱恩，在岛屿居民与动物的协助下来到了海岛美军基地。不过此地的最高长官克德斯米勒上校拒绝透露任何消息，在神经大条的奥康纳士兵的无心帮助下，布莱恩装扮成外来科学家渗透到了上校正在挖掘的遗址中，并进一步得知只有找到住在阿拉斯加的西蒙教授，才能得知此地的秘密。



从越野车后备箱中获得椰子

在找到教授后，得知在海龟岛的底部有一艘来自Trantor星球的飞船，由于克德斯米勒上校的同谋者窃走了飞船燃料，因此飞船没有足够的动力离开——除非按照上校的要求交出外星武器技术才能换回被窃走的能量。坠入湖中的吉娜被外星人所救，不过他们只有恢复能量才能挽救吉娜的生命。从上校处取回能量块是不可能的任务，不过布莱恩从太平洋深处一艘沉没已久的海盗船上，取回了远古外星人失落的能量石。得到能量石的外星人领袖阿尔法激活了飞船，唤醒了沉睡的船员，并控制住了上校和狼蛛，此后阿尔法交给布莱恩一架精神控制机，由此可以在一个小时内控制克德斯米勒上校的肉体，并让他设法联系查普曼上校，协助自己将克德斯米勒上校绳之以法，并且将被上校盗走的能量块妥善放置，使之不落入心怀叵测的人之手。

在布莱恩控制上校的过程中，布莱恩首先从自己手中的罐子里取出了能量块，随后他想放入手榴弹销毁外星科技制造的储物盒，此时他惊奇地发现原来上校身上的手榴弹实际是一个USB存储器。离开帐篷，在这里见到了奥康纳士兵，从他手中得到胶水后，从车辆的后备箱中取得椰子。切开椰子将里面掏空，随后放入能量块，用胶水将椰



护士是狼蛛假扮的

子结合在一起——简直是完美无缺的做法。然后以上校的身份向奥康纳士兵下令，让他将椰子藏起来，并设定了隐秘口令，确保今后能依此方法从奥康纳手中取回能量椰子。

回到帐篷中，“上校”使用电脑打开了手榴弹存储器，在里面他惊奇地发现上校窃取公款，欺骗和滥用武力的证据。由此他打电话给查普曼上校，告知他罪证都在手榴弹存储器中，并命令他逮捕“自己”。正在通话时，变故发生，苏醒过来的雇佣杀手狼蛛利用精神控制器驱使布莱恩的身体射杀了上校，而恢复意识的布莱恩也因控制器的洗脑作用而丧失了之前所经历一切的所有记忆，这就是一切的真相。

由此怀特法官认定了布莱恩的无辜，不料此时帕尔曼护士出现，击晕嘉伯后，她将枪口对准了法官和吉娜。卸下伪装的她显出真面目，原来她就是杀手狼蛛。她将吉娜和嘉伯捆绑起来，以法官女儿的生命作为威胁，胁迫她作出布莱恩有罪的报告，并且她由医生的诊断录像得知秘语，从奥康纳处获得了能量块，并联系买家在今晚3点交货。

被独自关押的吉娜，运用逃生中学得的技巧解开手铐，之后她收集屋内的材料向外面求助。首先在柜子里拿到水桶、熨斗和果汁，随后在废物桶中翻到围巾，将果汁倒入桶里，然后打开窗户将桶放在窗台上，随后用熨斗沾上果汁，在围巾上烙上求救的字样。吉娜将头伸出窗外，发现楼底通道中有一名倒卧在地的男子，于是她决定将果汁倒下，浇醒男子后让他看到求救的围巾，由此叫来警察解决困境，然而此刻吉娜身后的门响了，慌乱的她将水桶碰了下去，围巾也随之飘下……



RUNAWAY A TWIST OF FATE 第六章 胜利大逃亡

在楼下昏迷的男子，其实就是布莱恩，他被从天而降的果汁浇醒后，决定继续寻找进入法官寓所的途径。显然那条有大汉拦路的扶梯是暂时走不通的，只有先四处逛逛。从右侧的小巷进入，来到刚才有垃圾箱的通道，最后从左侧的通道进入。此地左侧是一座尚未竣工的房屋，右手旁有一扇门，通往餐厅的厨房，在旁边的卷帘门下可以找到一把铁钩。进入未竣工的房屋，在红白路障上取得钉锤，在地上拾起碎砖。接着操作起重机将地上的铁板吊起，查看打开的深坑，从中可以找到装有喷枪工具的手提箱。沿原路返回，在红漆大门前用铁钩钩开下水道井盖，在里面找到防毒面具。

回到刚才无法前进的扶梯，与拦路大汉好好交涉一番。大汉自称是一名多产而知名的剧作家，布莱恩巧舌如簧的恭维他一番后，怀才不遇的流浪汉作家邀请他进入自己的工作室，在协助作家想象剧情后，布莱恩成功获得了在剧作家办公室随意行走的许可。


巨鸡的腿被电击击断

乘坐一旁的升降梯来到顶楼，抬眼望去，只见此地矗立着一座巨大的鸡型广告，正在观察时一阵电闪，而后支撑巨大公鸡的一条腿被击断，随后用喷枪将这条腿彻底截断，顺着断腿滑向对面大厦，最后一跃而上进入一处房间。在这里布莱恩惊奇地发现吉娜也在此处，还没等两人说上几句话，就听到门口处有动静。布莱恩慌不择路的从垃圾通道逃离房间，滑落到垃圾箱中昏迷过去，而吉娜马上抛开手中的一切装作被捆绑的样子瞒过了前来探查的杀手。

在杀手离开后，吉娜迅速起身，在房间中收集了漏斗、熨斗、线圈和空的饮料瓶。在向垃圾通道呼喊毫无回应后，吉娜决定想办法制造长距离的联系工具。用别针将饮料瓶戳破，然后截取线圈上的大段细线将饮料瓶连接起来，将处理好的饮料瓶投入垃圾通道。一端持在吉娜的手中，而另外一端滚落到了楼底垃圾箱中昏迷的布莱恩旁，吉娜的呼喊随着简易通讯器传到了布莱恩处唤醒了他。经过撞击的布莱恩恢复了记忆，想起了在海龟岛上经历的一切。通过简易通讯器，吉娜将从狼蛛处偷听到讯息告诉布莱恩，在今晚3点，狼蛛联系的意大利买家将派遣名叫菲洛欧的代表，携带1000万美元前来交易外星人的能源块。那么只要在代表来到前，找



餐厅的侍应生业余演员

到一名冒名顶替者前往狼蛛处就可以骗回威力惊人的外星能源块了。

在与吉娜商定计划后，布莱恩决定马上着手准备。爬出垃圾箱后在四周查看，发现这里是涮洗衣服的场所，在橱柜中可以找到传单，在洗衣篋中拿到褶皱的西服，踩着桌子探头到小窗口处，可以找到围巾——就是吉娜求救扔下的那条。看着褶皱的西服，布莱恩想起刚才见到吉娜的房间中，似乎有一把熨斗，于是返回到垃圾箱与吉娜交谈，没想到她二话没说就将熨斗扔下来，险些砸伤了布莱恩。回到工作台前，布莱恩用熨斗熨平西装后，从右侧的升降台来到铁门前。仔细查看铁门，布莱恩发现自己一旦离开，铁门就会自动锁上，无法再次进入，因此他将拾到的围巾塞在门缝中，这样就可以从铁门离开走到大楼外的小巷中。

回到落魄的剧作家旁，与他好说歹说，这家伙就是不愿意为布莱恩编写剧本——除非能找到与他面前的金鸡配套的伙伴。回到刚才的铁门处，从饭店的橱窗向里张望，可以看见有名男子醉卧在餐厅中，而他手中正握着一只金鸡，这是一个好机会！走到小巷中段，从小窗户爬进去，布莱恩来到醉汉面前，他拿出碎砖对着金鸡一番比划，敲下适当的部分后，成功从醉汉的手中偷梁换柱。此时醉汉似乎有所警觉，翻身侧卧，于是布莱恩火速从原路返回。再次从窗户进入，布莱恩发现醉汉侧卧的口袋中似乎有不少钞票，身无分文的他转念一想，顺手牵羊拿走了钞票离开此地。在拿到金鸡后，剧作家的问题解决了，那么剩下的就是如何找到扮演意大利人的演员以及如何假冒那1000万美元了。



设法引开门口的大块头

百无聊赖的布莱恩走到饭店后门，发现这个饭店居然叫做“剧本星座”，好奇的他按下了职员通行的后门门铃，片刻之后出现了一个奇怪的人，身穿侍应生制服，然而却摆出一副卓别林的表演架势，走出房门后围着布莱恩转了一圈，又旁若无人地走回了饭店，真是个有趣的家伙！布莱恩再次按下门铃呼唤出了他，从他口中得知，这个饭店的主要来客均是赫赫有名的演员和导演，在此工作的侍应生都是抱有明星梦的无名演员，梦想着在某一天能被某位导演慧眼识珠，因此他们时时刻刻的都在锻炼自己的演技。灵机一动的布莱恩向他指出愿意为他提供扮演一个名叫菲洛欧的意大利黑帮分子，拿着1000万美金前来寻求交易外星科技的试镜机会，兴奋的侍应生满口答应，不过为表明诚意，布莱恩必须拿出剧本和道具。

回到剧作家处，将金鸡交给他，满心欢喜的他很利索地按照布莱恩的要求写出了剧本，最后就只需要伪造装有千万美元的手提箱了。将传单放入手提箱，将窃得的钞票放到最上面一层，这样看起来似模似样的，最后用喷漆罐将箱子喷成银色，这样看起来可以以假乱真了。在剧作家的工作室门外，布莱恩发现了装有刺激性液体的大罐子。他灵机一动，决定给“千万美元”加上一层让人惊喜的“礼物”！戴上防毒面具，布莱恩将刺激性液体挥洒到钞票表面，这样一旦狼蛛打开钱箱，马上就会被熏倒在地，这真是完美的计划！

回到侍应生处，拿到剧本的他满心欢喜地穿上全副行头，准备前往狼蛛处进行交易，没想到过了一会儿他落荒而回，据他描述，在寓所门口有一名彪形大汉在看守着，胆小的他担心自己会被撕成碎片！没办法，布莱恩只好单独前往寓所引走大汉，将他引到未竣工的建筑中，刚一进入大汉就掉入深坑，随后操作起重机将钢板盖上，将大汉活生生地困在了深坑中。



回去找侍应生，让他再次出发，进入医生寓所后，侍应生以完美的表演消除了狼蛛对他早到的疑惑，查看“千万美元”的狼蛛瞬间被熏倒在地，此时戴着防毒面具的吉娜进入房间，准备将狼蛛缚住，却没注意从后潜来的男杀手，不过杀手被从高层飞越来的布莱恩击晕在地。

在解救法官后，她答应将为布莱恩洗清罪名，并与随后到来的警察押解犯人离开。而在此地留下了“狼蛛”和他的男保镖——由布莱恩和吉娜假扮的，他们与随后到来的意大利黑手党交易，用假货骗取了1000万美元，从阳台上一跃而下，展开了最终的逃亡之路…… P


胜利大逃亡

●攻略故事

破坏者（上）

THE SABOTEUR

■辽宁　枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

和《温柔刺客》一样，本游戏的故事也是根据真人事迹改编的。主人公肖恩是一名爱尔兰籍赛车手，战争使他失去了朋友和赛车。为了复仇他加入到法国地下抵抗组织，同时配合英国情报组织SOE的行动，和盘踞在巴黎的德国纳粹展开周旋和战斗。游戏的剧情节奏把握得非常好，对白幽默风趣，剧情起伏跌宕。

精品　总评 8.2

制作	Pandemic Studios
发行	Electronic Arts
类型	动作
语种	英文

项目	分数
游戏性 Gameplay	8.5
上手精通 Difficulty	8.2
画面 Graphics	8.0
音效 Sound	8.2
创新 Athletics	8.0
剧情 Story	8.8

第一章 那些沉痛的往事

午夜的焰火

美人之夜酒吧，灯光暧昧，轻歌曼舞。肖恩心怀郁闷地望着自己和老友朱尔的合影，坐在吧台前借酒浇愁。他的身后，有几十名德国官兵嘈杂笑闹着，更是让他愤懑不已。

“这个座位有人吗？”有个家伙不请自来，坐在了他的身边。“朋友，身在巴黎这样的城市里，空气里都弥散着浪漫的味道，可没理由独自喝闷酒啊！你看，我们庆祝点什么呢？”“我不是来找酒友的，也没什么好庆祝的。”肖恩没好声气的回应道。

“我观察你很多天了，能看出来你对纳粹充满了仇恨。”“关你个屁事！”肖恩不客气地说道。那人继续道：“在这座城市里，到处都是你这样整天沉溺在酒精和仇恨里的人，现在我们无法逃避这场战争，与其在这里顾影伤形，坐以待毙，倒不如站起来做点热血男儿该做的事情。”

“小声点，在这儿说这些，你不怕后脑勺挨子弹啊。”肖恩张望了一下后面的德兵。那人全不理会，说道：“我这就去做实际点的事情，如果你不肯再做缩头乌龟，就到街角的院子里找我。”那


卢克劝肖恩振作起来，参加巴黎的抵抗运动

人走后，肖恩望了一眼朱尔的照片，将剩下的酒一饮而尽，心想，是该为朱尔做点什么事的时候了！

离开酒吧来到旁边的小巷，和那人交谈得知他叫卢克，是地下抵抗组织的成员。“在这条街上有座德军的油库，里面只有几名醉醺醺的德国佬。”卢克道。肖恩饶有兴趣的接道：“哦？那玩意儿可很容易着火啊。”“看来你挺上道，我们得先去找点炸药。”


肖恩在维罗妮卡面前总是那么的局促和紧张

两人跳上汽车朝德军的物资仓库行驶，开始聊了起来：“你搞过炸弹吗？”“我搞过胸前像炸弹的女人，不过到最后才知道她结过婚了。”“切，跟你说正经的呢。”“你看，又是纳粹，他们像蟑螂一样到处都是，污染了我们美丽的家园。”“他们还真把这儿当家了，是让他们到医院接受款待的时候了。”

前面的街上有德兵在欺负平民，卢克挥拳就冲了上去，真是粗莽的家伙，肖恩只有下车助阵。穿过小巷望到仓库，那里是军事隔离区，为了不被德兵发现拉响警报，肖恩先攀援到屋顶解决哨兵，然后跳下来帮卢克解决掉德兵，踢碎木箱拿到两捆炸药。

驾车来到油库外面，卢克跑过去引爆油罐车吸引德兵的注意力，而肖恩则攀到街对面的楼顶，沿电缆滑落到油库院内。跑到主油罐放好炸药，随着轰隆巨响火光烛天，基地里的德军开始紧张的搜索。肖恩跳上一辆吉普车冲出基地大门，载上卢克返回美女之夜。

“好好休息一下，伙计！”卢克说。肖恩应道：“嗯，没问题，如果你是指抱着美女喝上一杯威士忌的话……”“记住，我欠你一杯…”

爱尔兰赛车手

三个月前，肖恩刚刚成为一名赛车手，曾为机械师的他，仍然喜欢拆解研究漂亮的跑车，对此，老友朱尔是很在意的。

“你他妈的在干什么？这辆曙光现在可是我的女朋友，我不允许别的男人来看她的裙底风光！”朱尔把肖恩从车底拖出来，大叫道。“嘿，别紧张，我们可是清白的。”肖恩悻悻道。“你现在是赛车手了，应该到赛场上赢得别人的尊敬，不用总是琢磨机械方面的问题。”



通过德国边境线的安检站

两人正勾肩搭背的谈论着，一个靓丽的女孩出现在面前，手端相机为俩人照了张合影——是朱尔的妹妹维罗妮卡。满身油污的肖恩朝着美女说道：“你就不能等我收拾干净点再出现吗？”维罗妮卡报然一笑，揶揄道：“我可不相信那种奇迹会发生在你身上。”

朱尔上前吻了下妹妹的面颊，赞道：“啧啧，这么一收拾，老妹还真是魅力四射！”“而且聪明伶俐，仪态万方……”维罗妮卡接道。肖恩听得瞠目结舌，心道：这丫头的脸皮可是越来越厚了！这时老板维托里走进车库，说道：“好了，别废话了，把你们的‘女朋友’绑到车上去，我们得干活了。我和维罗妮卡先走，你们俩由德国边境线开进萨尔布吕肯。”

老板和美女驾驶跑车先行离开莫里尼农场，肖恩和朱尔驾驶卡车随行其后。“这场比赛之后，你就能闻名天下了，老兄，到时候我会陪伴着你，分享你成功的奖励。”“你说的奖励指的是……”“美女啊，德国女人可是最爱看车赛的，到时候会有成队的金发美女来喂我们吃葡萄。”真够无耻的！肖恩暗暗骂了句这位损友：“你这乐观的态度是不错，可奖励不是那么轻松易给的，我很清楚，维托里让我参赛可是冒了很大的风险呢。”“你的事不算什么，维托里这几天在为更大的事烦心呢。你看看报纸就知道了，纳粹杂种们手痒了，大战一触即发，真到那时候，我们都得喝西北风了。”


在酒吧里，肖恩感谢老板维托里的栽培之恩

车辆驶到边境检查站，德国兵检过通行文件顺利放行，车辆往红牛酒吧驶去。朱尔耐不住寂寞，大嘴又开始跑火车了：“伙计别太紧张了，到时你只管瞅着赛道，把油门踩到底就是了。不过，你那点水平可真让我担心啊。我可不像你，只会做机械师和赛手，其实我会的蛮多的。老师曾对我说：你是我最得意的门生，其他的孩子都太笨了。”肖恩微微一笑，道：“还以为维罗妮卡是你们家最聪明的呢，话说回来，到底她对我的感观怎么样？我一见到她就迈不动腿了。”“也不光你那样，我妹妹是男孩性格，要强的很。有机会我带你去我们家在巴黎开的酒吧去，维罗妮卡可是泡吧的老手，那里可不是你这种‘乖孩子’会常去的地方。”

酒吧里的殴斗

停车进到红牛酒吧，在里面与老板维托里和维罗妮卡会合，大家边喝边聊。肖恩向维托里敬酒道：“感谢老板为我提供这么好的机会。”维托里低声道：“今天得少

喝点，明天的比赛很关键，听说迪尔克今早从柏林飞过来了。”“柯特·迪尔克？还以为他退役了呢。”


这个不可一世的家伙就是德国赛车手迪尔克

这时门口传来熙攘声，真是说曹操，曹操到——迪尔克一身赛手服出现在大家面前，用洪亮的嗓音说道：“晚上好，维托里，很高兴你们来到我的祖国，一起来谈论对墨索里尼将军的滔滔景仰之情。”他走到维托里的身边，端起一杯啤酒道：“你的国家若是有这样一位天才领袖，一定会感到无比荣光吧。”

维托里冷冷回道：“我们是来赛车的，对政治没半点兴趣。”迪尔克的面孔一沉，道：“赛车也是政治。”“这两样可完全扯不上关系。”“那么……”迪尔克的眼睛逼视着维托里，表情冷酷地说道：“请原谅我的无知，我们德国人是理性而谦虚的民族，或许，你该给我们开示一下。”

这时，一旁的肖恩讥讽道：“所谓的政治，就是那些有钱的混蛋喜欢的赛车游戏，除了豪华汽车和死板的制服就没什么看头了。”他转过身来注视着迪尔克，一字字说道：“纯粹的赛车只是赛车！”迪尔克看清了肖恩的脸，一丝笑意从嘴角荡漾开来：“我还道谁呢，是那个把自己当成赛车手的英国机修工啊……”“放你妈的屁，老子是爱尔兰人！”肖恩挥舞起胳膊，维罗妮卡一把拽住了他，打圆场道：“时间不早了，我们回去吧。”

迪尔克看到维罗妮卡，脸上挂起色色的坏笑，挑逗道：“暮色才刚刚降临呢，美女，不介意和我共进晚餐吧。”维罗妮卡拒绝道：“我对德国菜没什么兴趣。”迪尔克别具深意地说道：“或许还没吃过吧，不过很快的，你就会迷上纯正口味的‘德国腊肠’了。”

“混蛋……”朱尔听不下去了率先动手，酒吧里顿时一片混乱，肖恩和朱尔联手和胜利车队的赛车手打了起来，三下五除二把他们放倒在地。老板维托里叫两人赶快逃走，由他来照顾维罗妮卡。

贵族女斯凯拉

街道上成群的盖世太保包围过来，两人无所遁形，这时一辆汽车在身后戛然而止。“他妈的开车也不小心点，差点撞死人。”肖恩边骂边抬头望了过去，欢叫一声：“原来……是斯凯拉啊！”车上的金发美女咯咯轻笑，道：“这样搭讪的方式还真别致呢。”肖恩跳上她的豪华跑车，亲昵地说道：“是这样，我们这次来德国……”朱尔看看街道上围过来的盖世太保，再瞧瞧这两个旁若无人郎情妾意的家伙，不由急得嗷嗷叫：“快他妈给我开车！”


肖恩和斯凯拉浓情蜜意的聊着天，把旁边的朱尔急得想揍人

驾驶着红色跑车飞速狂飙，身后的德国人穷追不舍。肖恩和斯凯拉仍然不失时机的热聊：“我的身手还和以前一样强吧，斯凯拉。”“是啊，不管走到哪里都迫不及待的调戏当地警察，这难道就是你喜欢的热身运动？”“这种热身……你喜欢吗？”朱尔在一旁打断他们：“好好瞧着路，现在不是叙旧的时候！”肖恩故作不满：“老兄，给我们俩点私人空间行不行啊？”“你以为我愿意在这儿啊，甩掉后面的德国人，我立即消失！”

甩开追兵后，肖恩提议找个地方喝点小酒，斯凯拉欣然应允，而朱尔的兴致却不是很高：“我可不想当电灯泡，把我送回旅馆。晚上别再折腾那么大动静，老子想睡个好觉。”

肖恩带着斯凯拉回到房间，两人边喝边聊。“这如此清冷的夜晚飙车还真是刺激！”斯凯拉望着窗外的风景感慨道。“你肯定是圣诞老人送给我们的礼物，今天我和朱尔真是撞了大运了。”肖恩道。斯凯拉端着酒杯走过来，眉凝幽怨：“摩那哥那个周末之后，你怎么连电话也不打一个？”“呃，你就从来没有给过我号码。”“哼，我知道你还在单恋朱尔的妹妹，你不觉得她有点闷吗？”“我想，我不是她喜欢的类型，好了，我们说的话够多了，亲爱的……”

一夜缠绵，醒来时斯凯拉已然不知所踪，这家伙一向是我行我素，来去自如。肖恩来到旅店外，偷了辆车载着朱尔往赛场驶去。


比赛即将开始，老板维托里给肖恩打气

赛场风云

“赛车手们各就各位，1940萨尔布吕肯大奖赛马上开始了！”广播里主持人喊道。曙光赛车里的肖恩开始发动，旁边的维托里和托尔给他打气：“沉住气，记住我教给你的东西。”“老兄，小心点那帮纳粹杂种！”维罗妮卡奔前跑后不停的拍照。

比赛开始！一辆辆跑车风驰电掣般的离开起点，在弯道如行云流水般行驶着。一开始肖恩还位居第八落在后面，到第二圈直道的时候迅速发飚，连续追过六辆位居于第二，距离前面的德国选手迪尔克是越来越近了。

“莫里尼车队的曙光能力不俗，已经超过了好几名车手，不过，他若想超越我们胜

利车队的迪尔克显然还欠点火候。”“曙光赛车现在位居第二了，天呐，真是难以置信，这个爱尔兰人居然想染指我们德国英雄的荣誉。”主持人在广播里歇斯底里地喊着。

肖恩利用过弯道的时候跑内圈超过了迪尔克，这时迪尔克摸出了一把瓦尔特P38，抬手两枪将曙光的轮胎打爆了……


哈哈，要争夺冠军了

“这次车赛的冠军是德国选手迪尔克，他驾驶的是胜利车队的银标！”当迪尔克站在颁奖台举起奖杯的时候，肖恩怒不可遏正要冲过去，却被维托里拦住了：“冷静点，你想做什么？”“我要灭了他，你没看到他做了什么？冠军应该是我的！”肖恩喝道。维托里安慰着他：“好了，别找麻烦了，这里不是我们的家，该回去了。”

从朱尔和维罗妮卡口中得知，德国将为迪尔克举行一场庆功典礼，肖恩脑海灵光一闪，喃喃道：“如果在他们狂欢之前，迪尔克的银标出点什么状况的话，那可糟糕至极了。”朱尔接道：“你的意思是……出点意外的事故？嗯，明白了，嘿嘿。”“那么，有谁愿意陪我去兜个风？”朱尔举手道：“算我一个！”维罗妮卡跑过来拉住朱尔，对肖恩嗔怪道：“你想自杀就去发疯好了，别把我的家人扯进去。”肖恩很无辜的摊手道：“是他自己决定的，不干我的事哦。”

“容我说句话好么？”斯凯拉不知何时幽灵般地冒了出来。维罗妮卡对这位英国贵族有些莫名的敌意，语带讥讽地说道：“偷听别人说话可不太好，难道你贵族学校的老师没教过你？”维罗妮卡丝毫不以为意，继续说道：“肖恩，你不要犯傻，迪尔克是个危险的家伙，可不像你想的那么简单，聪明的话就别去惹他。”肖恩懒洋洋地说道：“你啥时候变得这么谨慎又啰嗦了？不过，我还是感谢你的提醒。就这样了，我们回头见。”

秘密工厂

迪尔克驾驶着银标缓缓驶离赛场，肖恩和朱尔跳上曙光赛车悄悄跟在了后面。“慢点开，我们可不是来找他聊天的。”朱尔说道。“放心，玩跟踪又不是第一次了。”肖恩回应。迪尔克在街道上绕了一圈便开出了小镇，在东北山林里驶入一座守卫森严的汽车工厂。两人把曙光藏到丛林里，肖恩问道：“怎么样，想不想活动下筋骨？”朱尔答道：“当然，你以为我大老远到这儿是来看风景的啊。”“可是，我们连张请柬都没有，就这么进去似乎不太礼貌。”“我们法国人一向不拘一格，直接翻墙进去！”


醒来发现被绑在椅子上，一身纳粹军装的迪尔克手里拿着一把手术刀

找到适合攀越的墙角，朱尔翻进去的时候差点闪了老腰，看到肖恩利落的身手有点讶异：“乖乖，哪学的技术？”“嘿，当然是半夜爬别人宿舍窗户练出来的。”“哇靠，你可别再打我妹妹的主意了！”

不远处找到迪尔克的银标，肖恩跳上去开足了马力冲向悬崖，然后迅速跳车。两人站到崖边，望着下面湖面泛起的波澜，畅快地大笑起来。“看来我的停车技术得练练了，要是现在能看到那家伙气急败坏的表情就好了。”


迪尔克走上颁奖台举起冠军奖杯

“这个，我倒是可以安排一下！”一个冷冷的女人声音从身后传来。回过头去，一群德兵站在身后，为首的是迪尔克的妖魅女保镖弗朗西斯卡。随着两人脑袋被德国大兵的枪托砸中，眼前一片漆黑。

醒来时听到朱尔的惨叫声，肖恩的双眼被黑布蒙着，喊道：“朱尔，坚持住，你们别伤害他。”眼上的黑布被迪尔克一把扯了下来，发现自己和朱尔都被绑在椅子上。

“我刚给他做了点小手术，现在他说不了话，也听不到你的声音。”身穿纳粹军服的迪尔克握着手术刀，冷冷说道：“听说你们迫切地想看到我的表情，希望没有令你们失望。”“你这狗畜生，到底对他做了什么？”肖恩怒喝道。迪尔克走到工具箱前，放下手术刀，拿起了一支手枪，踱到肖恩面前说道：“你一定以为我平时只会玩玩车轮子吧，其实，那不过是我的第二职业，我的真正天赋是让人生不如死，痛不欲生。我和你的朋友谈了很久，可他什么也不肯说。我知道你们隶属于英国特别行动处，受毕晓普指派来侦察这间工厂的，现在把你们的任务细节都说出来，你和朋友才可以活命，回到法国安静的度过余生。”

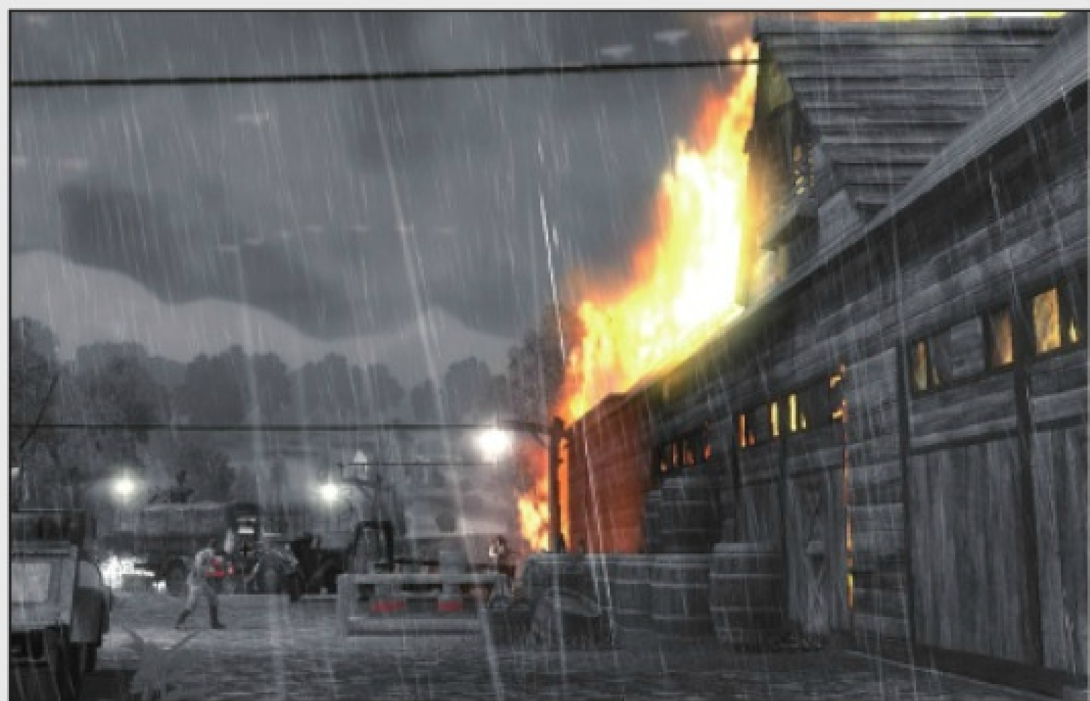
肖恩道：“你在说什么？我什么也听不懂，谁是毕晓普，你为什么不自己去找他谈谈？”“够了！顽固不化的东西，你们永远也别想离开这个房间，现在赶快做出决定！”迪尔克举起了手中的枪。肖恩怒骂道：“滚你妈的蛋！”两声枪响，朱尔的头溅出一篷血雨。“不要！”嘶吼中肖恩被纳粹击昏了过去。

黑暗之夜

肖恩醒来后击倒一名纳粹，走到朱尔的尸身前悲痛地

说道："兄弟，这一切本是我应该遭受的，你放心，我会让他们血债血偿的。"然后他离开房间到走廊，解决掉德兵抢到枪支，杀到院子里夺取了一辆汽车。

当肖恩冲过德国边境线的时候，发现法国境内也驻守着德兵，他们像疯了一样四处烧杀，看来朱尔的话没错，德国发动了一场侵略战争！


莫里尼农场已被德兵付之一炬

逃回莫里尼农场后发现这里已被德军攻占，房屋燃起了大火。在前院消灭几名德兵救起倒地的维托里，他被德国佬打得不轻。维托里简要地说道："那道门，快去救维罗妮卡。"肖恩冲进农舍消灭掉埋伏的德兵，在里间小屋里救出维罗妮卡。

肖恩将朱尔遇难的消息告诉他们，维罗妮卡听了泪落如珠，伤心欲绝，朝肖恩喊道："你给我滚，是你把他带到那个地方的，现在为什么一个人回来？"肖恩站在那里无言以对。这时维托里说道："这里不宜久留，一会儿会有更多的德国人搜到这里，我们得赶紧走。""去哪里？"肖恩问道。维托里沉吟道："以现在的情形，我们只有逃到巴黎去了。"一行人于是前往巴黎维罗妮卡的家中，肖恩从此在美人之夜酒吧住了下来。

三个月之后，德军大举攻进巴黎，凯旋门、艾菲尔铁塔、巴黎圣母院，到处游荡着纳粹的幽灵。肖恩在结识卢克之后，他的复仇行动便正式展开了。



第二章 拉维莱特的英雄

屠宰场根据地

肖恩醒来离开卧室，后面是化妆更衣间，里面莺莺燕燕穿梭着各色美女，对于单身男性来说是莫大的福利，维罗妮卡安排得可真是周到。来到楼上和卢克聊起昨晚油库的焰火，真是回味无穷啊。这时维罗妮卡走了过来，她居然认得卢克，露出一副仰慕和崇拜的样子，想不到卢克在战前还是个文学家呢，这家伙无论相貌还是言谈对女孩挺有杀伤力的，嗯，得防着他点。

"听说了吗？油库那边发生了爆炸。"维罗妮卡问道。肖恩轻轻笑道："是啊，那边炸的挺壮观的，一定有人乱扔烟头。""纳粹像热锅上的蚂蚁到处搜索抓捕，维托里被他们抓走了，关在拉维莱特的旧屠宰场里，听说很快就会被枪决，我们是不是得为他做点什么？""当然了，我们一定会登门拜访。"卢克和肖恩几乎同时说道。

和卢克跳上小巷里的车朝城东的运河行驶，路上卢克说英国人的飞机准备轰炸市里的德军基地，其中就包括拉维莱特屠宰场，看来，营救维托里的时间很紧迫。来到河边，肖恩过桥摸到对岸，将河边的德兵暗杀后换上国防军制服，穿过桥洞进入德军基地。绕进仓库解决掉一名巡逻兵拿到钥匙，用它打开牢房救出里面的维托里。

维托里说道："比我想象的要久，再晚一点我们就全完蛋了。"肖恩连忙说道："英国人的轰炸机马上来了，快，大家到地下室去。"于是和一群逃出的囚犯跑到附近的地下室，不久轰炸声连绵不绝，屠宰场化为一片瓦砾和焦土。

黑市商人桑托斯

屠宰场的地下室成为巴黎城东的抵抗组织总部，肖恩发现卢克似乎挂彩了，便上前询问道："你怎么了？""唉，我在本该弯腰的时候却站了起来。"卢克黯然道。肖恩说："或许可以躺着继续写你的书了。"维罗妮卡说卢克的伤口感染了，需要抗生素来消炎，只是这种东西德国人才有。肖恩于是找旁边的黑市商人谈话："那个，你是叫桑托斯吧？""有什么需要帮忙的吗？我的朋友。"桑托斯笑起来就像是一只嗅到奶酪的猫。"我想搞点抗生素。""嗯，可是这东西不太便宜，不过你可以拿东西来换。""什么意思？""比方说，今天早上我卖给德国军官一瓶很贵的香槟酒，你能把它拿回来的话……""哦了，我这就把它搞到手。"


英军战机轰炸了屠宰场

肖恩按照桑托斯的提示赶到那名军官所在的地方，看起来他准备开派对庆祝什么，得在他打开瓶盖前拿走香槟。先攀到屋顶，悄悄爬落到庭院一角，趁人不注意冲过去拿起香槟瓶子便逃。回到屠宰场的院子把香槟交给桑托斯，这家伙拿着酒瓶像看到亲娘一样笑逐颜开，拍着肖恩的肩膀说道："伙计，这可是1922年产的珍品啊。你的身手不错，以后有什么需要就到美女之夜对面的院子里找我。"

拿到抗生素后到地下室交给维罗妮卡，她决定照顾卢克到能走路为止，而肖恩希望她能回到美女之夜，离开卢克那家伙能相对安全点。

犹大之罪

肖恩前去找维托里聊天，询问上次是怎么被德国人抓到的，维托里说："本来想过点平静的生活，谁知道老天却另有安排。上次是有人向德国人告密，我被他认出来了。"肖恩问："是谁知道吗？""这个倒不清楚，不过我知道那个人准备和一名叫克莱布的纳粹军官会面，如果能从军官的身上下手，就能找到那个告密者。""明白了，我这就去找他。"

肖恩溜出美女之夜来到街边，看到一名妓女正在纠缠克莱布

将军：“亲爱的，你要去哪？”“滚开，肮脏的法国婊子。”克莱布怒声呵斥。“上次的10法郎你还没给……”“是你欠我的吧，分明是你在享受嘛！”肖恩听完恨得牙痒，暗道：今天你是活到头了！

尾随克莱布将军走到僻静处，三拳两脚将他摆平，搜索尸体找到一张纸条，上面约定在大象雕塑那里会面。换上将军制服，肖恩悠然地踱到广场雕像边静静守候，不久一道黑影闪了过来，嘴里还喃喃不休道：“将军，该给钱了吧，抵抗组织的人头，100马克一颗，现在欠我2000马克了。”


换好将军制服在雕像前等候告密者的出现

“妈的！”肖恩挥拳上去将告密者打倒在地，然后是一顿狂踢，那人眼见不得活了，肖恩仍不解气，骂道：“狗杂碎，这就是老子给你的奖励，够你花的了吧！”

在商言商

想要在这个战火纷飞的年代活下去，还得和黑市商人搞好关系，肖恩如约拜访桑托斯。桑托斯看到肖恩的眼神像是看到了大笔的财富，眉飞色舞地说他在巴黎市有庞大的黑市网络，能以公平的价格为肖恩提供一些战时禁运品，不过为了方便肖恩投入工作，先期可以提供免费试用服务。肖恩被他如簧的巧舌说得心动，好吧，便找他的助手皮埃尔谈话，领到一些免费的手榴弹和炸药。


往装甲车上放置炸药

到街上转转，攀到屋顶将炸药放到通讯塔上，再到街边溜跶一番，发现一名德国军官在随从的拥护下巡视，便给他甩了颗手榴弹。趁着德兵乱作一团，在街边的装甲车上放上炸药，然后夺车逃离现场。

回去再见桑托斯，这家伙说道：“很好，这是我们互惠互利的友谊关系的开始，以后你就可以在巴黎的地下黑市里自由贸易了，不过……”看他欲言又止的样子，肖恩忍不住问道：“是不是喝那瓶香槟需要去搞点鱼子酱？”桑托斯说道：“现在城里的人都饿得跟瘦狗似的，没人会吃那玩意儿，像名烟美酒和吗啡这类东西才能赚钱。现在有件事让我挺困扰的，我准备卖一辆意大利产的豪华轿车给我的德国朋友鲁兹将军，谁知道他从商业对手那里买了一辆，这让我很伤心。”

肖恩道：“我敢打赌，那辆车一定会被偷走，而且是被某个爱尔兰人偷的。”桑托斯的脸上绽开一抹笑容：“那样就太好了，我的爱尔兰朋友。当我把那辆车以两倍的价钱卖给他的时候，他的心里该是多么的高兴啊！”

肖恩按照桑托斯的提示找到那座庭院，发现正门的大门有德军看守，于是在街上解决了一个落单的鬼子后换上套德军制服。攀上屋顶摸近院落，里面有排德兵在练习枪法，还有两名哨兵观望着。肖恩悄悄的沿墙壁爬进院子，逼近那辆豪华轿车后迅速跳上去，发动马达撞开大门逃走。

回去将轿车交给桑托斯，这家伙承诺对肖恩开放所有的车库服务。

不自由，毋宁死

卢克这家伙因祸得福，在维罗妮卡的照料下很快恢复如初了，看他整天和美女谈笑风生的样子，根本就不像是什么病人。而维罗妮卡见到他也是神采飞扬，笑靥如花，难道他们……肖恩隐隐的有点莫名的心痛，不愿再想下去。

“嗨，肖恩。”卢克朝肖恩远远地打个招呼，道：“或许我们需要一位新酒友了。”“怎么说？”“咳，是这样，在广场的监狱里关押着一群法军战俘，为首的人叫克罗切特，如果我们能把他们救出来的话，那么抵抗组织的势力就强大很多了。”肖恩轻描淡写地说道：“闯监狱这活我太熟了，有必要的话我去去就来。”

驱车赶到广场，发现这里哨塔林立，戒备森严，探照灯打得雪亮如白昼，里里外外布满了盖世太保和德兵。肖恩绕着广场绕了一圈，心里已经有了计较。在广场两侧的哨塔上有狙击手，先换套德军制服溜进基地，悄悄攀上哨塔解决掉狙击手，然后用狙击枪迅速清掉附近哨塔上的德兵，将地面上的敌人也干掉，落回地面跑过去开牢门。

“你在搞什么，你他妈谁啊？”在打开牢门时，克罗切特朝肖恩问道。“我是来救你的。”肖恩答道。“这儿还关着我的弟兄，我在救出他们之前哪也不会去的。”看得出来，这家伙是个重情义的人，肖恩跑到附近几座囚笼前打开大门。这些法国士兵越狱出来立刻武装了自己，和赶来的德兵交起火来。肖恩和他们约定到屠宰场会合，便劫了辆车逃离现场。

回到屠宰场的时候，显然卢克已经知道了好消息，朝肖恩说道：“干得漂亮，我的朋友！现在抵抗组织的声势日益壮大了，只要我们拥有坚强的斗争意志，纳粹终究会被我们赶出去。法国万岁！自由万岁！”肖恩道：“你的口才越来越溜了，可当老子在枪


换上军官制服爬到院子里面

林弹雨里玩命的时候，需要的可不仅仅是口号！”

克罗切特上尉

克罗切特很快带着手下来投靠抵抗组织，言谈片刻，肖恩就和这个秉性直率的家伙混成了朋友。“你的手，是被炸掉的吧？”肖恩望着他安装着铁钩的右手问道。“现在我的绰号就叫作铁钩，这一切是拜一位纳粹军官所赐，在牢狱里，他把我的手剁下来喂了他的狗。”肖恩心里一沉，连忙安慰他：“还好啦，现在你还活着，并且拥有了自由。”“是啊，不过我现在还是十分想念那位军官，现在他就在巴黎市内，听说他喜欢在红灯区转悠来满足某种变态的癖好。”“明白，放心吧，那地方我熟得像是自家后院，这就去搞定他。”上尉望着肖恩，感激地说道：“谢谢你，我希望在他临死的时候，能够听到我的名字。”



这里就是格尔将军流连的红灯区

肖恩赶到红灯区，攀到屋顶观察那名军官，发现他的身边总有卫兵跟随，不过他的膀胱好像特别的小，或是得了前列腺炎之类的什么毛病，总是跑到一条小巷里解手。肖恩于是从屋顶跳到小巷的阳台上蹲守，等那名军官离开卫兵的视线时进到小巷，鬼魅般落在他身后，悠悠说道：“铁钩向你致以深切的问候……”

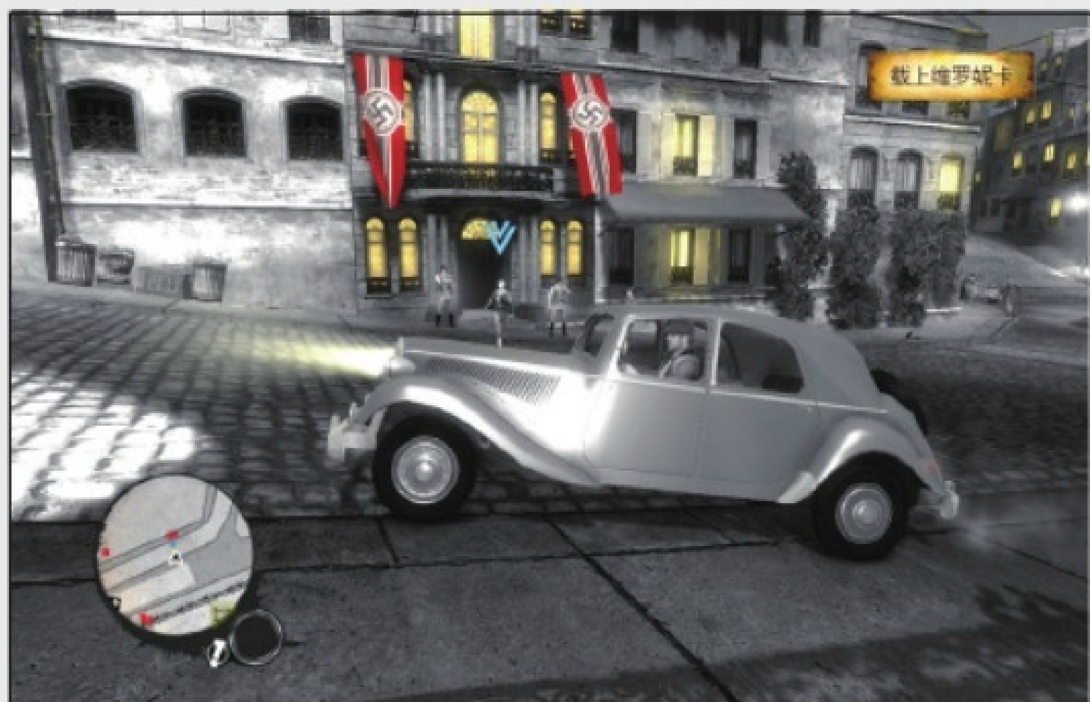
暴力神父丹尼斯

肖恩从来没想象过，在美女之夜这种地方还能碰到神父，于是对这位特立独行的神父热情地打起招呼：“你好，神父，您这身打扮在这种地方看起来很特别啊！”神父一脸庄重地说道：“只是衣服的不同罢了，我是丹尼斯神父，至少我曾经是……”他在胸前划了一个十字，继续说道：“我以主的名义来主张正义，用暴力来讨伐纳粹在这座城市所犯下的罪，或许我已不再是主虔诚的仆人了。”肖恩道：“您是值得尊敬的神父，不管您是否神仆，死后肯定会上天堂的。请问，有什么可以帮忙的吗？”

“是这样，有个盖世太保的线人经常来找我忏悔，据我所知，他出卖的情报已经使上百名无辜的人送命，他每周都来向我祈求宽恕，可我已经没什么耐心了。”“嗯，像这样的坏孩子，主会惩罚他的，怎么才能找到他？”“不久我会在教堂前举行仪式，那个人也会参加，到时你听我暗示。”“那我该怎么做？”“当然是给我把他杀了！”

肖恩早早的埋伏在圣厄斯塔什教堂的顶端，不久教堂门口的神父开始举行仪式，肖恩认真听着他的祝福词：“生者得到主的宽恕和仁兹，死者得到永恒的平静和光明……”“让我们中间的罪人忏悔吧！”听到这句话的时候，肖恩知道线人出现了，于是用狙击枪朝那个企图逃跑的家伙扣动扳机……

此后肖恩经常会到教堂找神父聊天，和他一起搞些小破坏，神父不时用职业语言来开示肖恩。有一次给纳粹送炸弹，途中神父对肖恩说：“我感觉你正承受莫大的痛苦，我会陪在你身边，孩子，想要向我忏悔吗？”肖恩回道：“不麻烦了，神父，我的痛苦不是一种负担，而是一团温暖的火焰催我奋发。”几天后，神父要肖恩在他主持的婚礼上搞点花样，肖恩问他：“你是想要我在婚礼上杀掉新郎吧，这对主是不是一种亵渎？”神父一脸深情地说：“主的意图总是那么高深莫测的，你说呢？孩子！”肖恩听了只有连喊“阿门！”。



等维罗妮卡从指挥部里跑出来，载上她迅速逃走

特快专递

卢克成为街头巷尾人们谈论的英雄，维罗妮卡对他也充满了仰慕之情，让肖恩感觉到一点点的不舒服。不过对于她让肖恩担当司机的要求，还是乐意奉陪的。两人乘车前去取所谓的包裹，路上维罗妮卡还是满嘴的卢克，说他战前是法国最著名的作家之一，家族拥有富可敌国的财富，后来纳粹抄了他的家并烧了他的书籍，他才变得一无所有。“你对他是这么的津津乐道，似乎更愿意和他在一起。”肖恩酸溜溜地说道。“怎么，你是不是吃醋了？”维罗妮卡朝他哂然一笑。



留意神父的暗号狙杀告密者

到达地点等她拿完包裹继续行驶，路上肖恩感慨两人很久没单独出来了，维罗妮卡说道：“自从哥哥死后就没什么心情了，不过听说你的酒量仍然很好，美女之夜的女孩说你经常喝到床底下。”肖恩听了额头冒汗，连忙更正：“哪有，是喝到桌底下！”

到达德军指挥部楼前，维罗妮卡进去给斯塔普上校送礼物，等她跑出来立刻开车逃离，不久身后传来一声巨响……“你疯了，怎么不早说是来送炸弹的。”“我知道你会阻止我的。”“当然要阻止你了，这可不是女士干的活儿。”

回到总部，肖恩怒气冲冲地找卢克谈话：“你这家伙疯了是不是，竟利用女孩做这么危险的事！”卢克一脸肃穆地说：“每位爱国者都有权利为祖国的解放做点事情……”肖恩毫不客气地打断他：“我不听你的那些说教，如果维罗妮卡出什么事，以后我就是你的敌人！”。

（待续）

乾坤一技

《双星物语Ⅱ》——周目无伤Boss战铂金心得

■内蒙古 莽月飘零

《双星物语》作为FALCOM的一个品牌系列在FALCOM饭中的地位举足轻重，跨度时间颇长的《双星物语Ⅱ》则继承并发扬了前作的优点，其中的Boss可以通过竞技场的游戏机反复挑战。而Boss战的无伤、无补血、无超时的“三无”要求的达成，是拿到特殊铂金评价的关键。时间好把握，主要难点是在无伤和无补血。如果想拿到铂金评价，就需要好的技巧加上轻度练习，再加上一点点RP就可以了。FALCOM的游戏是很贴心很有爱的，既不会虐待轻量级玩家，同时也不会抑制核心玩家的发挥。以下心得皆来自非刻意练级的情况下所进行的Boss战，而对于喜欢刻意练级的玩家来说，以高等级来虐Boss就没有什么技术难度了。

地虫阿库瑟罗布

血量：4540

战法：首先用拉古那攻击它的一只脚，因为魔法攻击无效，当它倒地后集中攻击其他的脚，不要贪多，稳扎稳打，躲着攻击，反复即可。把脚全部打掉后换艾雯，远距离放着魔法围绕Boss转圈即可轻无伤，但需要注意的是Boss放毒时要原地不动才不会中毒。

水魔艾菲梅尔加

血量：12 351

战法：首先必须注意不要掉下水。开始打Boss的头，用艾雯移动着放魔法，一边躲闪一边攻击Boss。在第二阶段里Boss会跳到水里扔泡泡，此时只躲闪，等待Boss再次依附岸边后攻击，不要贪多。用跳跃躲避Boss的抓击和魔法，不停地用艾雯释放魔法即可无伤通过。

妖花艾比斯

血量：第一阶段36 716，第二阶段31 544，第三阶段17 212

战法：该Boss用魔法打不到，所以只能用拉古那打。第一阶段避开藤条攻击后藤条产生硬直，此时攻击藤条。要小心躲避魔法攻击和啃咬攻击，而且不要接近藤蔓的根，因为会扣血。这时Boss的攻击范围虽大，但躲避空间也很大，而且有前兆，很轻松就可以躲开。注意当Boss所有藤条举起后需要立刻靠边。最后阶段只剩花藤，躲避它的拍地和啃咬攻击过后狂打就可以无伤通过。



这个Boss极大地考验玩家的“人品”

炎龙法布尼尔

血量：38 748

战法：巨龙唯一麻烦的是攻击范围太广，这个Boss打的是消耗战，不要急功近利，不拖的话时间足够。首先需要熟练地避开它的攻击，攻击前兆时间短，需要很快反应才能躲过。用艾雯的水系魔法远距离攻击的同时躲避巨龙的攻击，直到把巨龙打下来。这时立刻爬到巨龙背上，只要不移动，站在巨龙背上无论巨龙怎么折腾都无法伤害你。用魔法不停地攻击龙背直到主角掉下来（不会扣血），反复即可轻松无伤过关。这一战尺度的拿捏很重要，不贪心不急躁是关键。

人狼蒂加鲁德

血量：30 409

战法：此Boss速度快，注意滚动攻击的前兆，Boss会原地跳跃，需要向侧面跳开。此Boss还会抓投技，所以不要与它近身。他的连击硬直大，可借此机会狠狠打击敌人。注意Boss的后空翻，后空翻过后会非常快地冲过来接一个升龙拳，躲避需看准前兆，Boss跳起来开始冲的瞬间向两边跳开即可。注意上述几点的同时用艾雯不停移动放魔法，把握好了可无伤。有一个讨巧的方法，用拉古那释放风系奥义后狂打Boss即可，但要注意风系奥义的无敌时限，不要多打，奥义即将消失时立刻闪人。再次释放奥义后再次近身狂砍，反复即可轻松拿到铂金评价。

蒙布兰

血量：3040

战法：这个Boss考究RP和反应，收起宠物，魔法和奥义都不要用，会拖累战斗节奏。当猫和泥人围着你做圆周运动时，会释放圆形冲击波，跳开即可。此外还会释放八芒星激光，这时需要站在中心不动。当你击中Boss猫后，需要在泥人自爆前尽可能的全部打掉它们，要注意没打掉的泥人自爆会释放圆形冲击波。但如果错打到任意一个泥人，则所有的泥人会在1秒的硬直过后迅速扑向拉古那一顿暴打。所以一定要看准再出手，若不幸打错，就需要立刻向边上跳跃。

特尔米多鲁

血量：40 546

战法：战前最好积累满奥义点数，并且需要时时刻刻和Boss同屏，Boss飞到空中会发紫色半月剑气，左右跳跃躲避即可。需要注意空中冲下来的剑扎地会产生冲击波，需要远离。Boss投掷4把红剑在地上，不要去碰，对风暴魔法远离即可。以上相对还是很容易躲避的，最难的是时间静止魔法，破解法有二：一是用风系奥义的无敌时间来顶；二则是用拉古那在Boss释放时间静止魔法前用攻击打断。由于释放前兆长，所以会有足够的时间反应，只要看到Boss飘在空中不动并且身上冒光就立刻跳起攻击。可用艾雯火属性攻击加奥义并远离Boss躲避攻击，一旦看到Boss时间静止魔法的前兆就换拉古那开风系奥义迅速攻击Boss，打下来更好，打不下来可以用奥义顶，反复即可无伤，此战需



别看扎哈鲁第二形态大，多练几次还是可以无伤的

速战速决，拖得越久越麻烦。

大岩龙加鲁卡利昂

血量：57 308

战法：战前多备炸弹，首先拉古那攻击嘴使Boss张嘴，然后换艾雯魔法打，如此反复。第一阶段的Boss拳头和陨石攻击有前兆，很易躲闪。第二阶段需要用炸弹炸晕Boss，然后从尾部爬上Boss背部攻击，打几下就要远离，不可贪多，熟练后无伤非常轻松。

黑暗艾雯

血量：65 979

战法：此Boss只会四系单向魔法攻击和补血，没有太多的技巧，需要熟练地打游击战才能无伤。可用拉古那尾随Boss伺机攻击，需要注意的是Boss会吃料理补血的同时也会升级，级越高魔法威力和范围越大，速战为妙。

巨狼蒂加鲁德

血量：114 492

战法：Boss攻击方式和之前的蒂加鲁德大同小异，但此时只有奥帝莎和拉古那能用，没有远程攻击，所以最好奥帝莎用稳扎稳打的方法和Boss打游击战，躲闪攻击，伺机反击，多多利用奥帝莎的升龙拳。Boss血量到3万以下后会巨大化，攻击范围和攻击力增加，这时需要格外注意。但打法不变，注意控制好时间。

扎哈鲁

血量：第一形态5502，第二形态 217 750

战法：第一形态Boss攻击范围广，血量较少，一段时间没击中Boss就会被吸血。所以需要一开战立刻冲向Boss占据先机砍他第一刀，然后跑开躲避魔法，等Boss再次出现后在远处跑弧线，攻击频率降下来以后小心做弧线运动，接近攻击一下后立刻跑开，如此反复即可无伤。需要注意当Boss释放黑暗魔法后小跑躲闪即可，狂跑RP不好容易受伤。第二形态第一阶段的Boss主要是魔法攻击，由于需要一下物理攻击一下魔法攻击轮换着打它，所以很难速战速决。首先立刻冲上去攻击一下，无效的话换人攻击，反复攻击直到进入第二阶段。当进入第二阶段后会出现一个重力球，此时可以跳得比原来高，更易躲闪，打法不变。当Boss的HP还剩20%时进入第三阶段，画面翻转90度，注意倒转的方向操作，先躲避，弄清楚方位后再攻击。建议艾雯使用攻高的火系，此Boss达成“三无”很难，需要大量练习。

圣讨将军特尔米多鲁

血量：262 670

战法：艾雯用魔法配合奥义打，Boss基本是魔法攻击和插地剑，用艾雯以Boss为圆心绕场做圆周运动的同时释放魔法和奥义，再配合跳跃是达成“三无”的最佳方法。要注意Boss的突进，速度快，需要向岸边跳开躲避。紫色冲击波靠近边缘不需跳跃是可以躲避的，由于会剥夺感官，所以建议不要换人，用艾雯一路打游击战就行。这里尤其注意风系魔法的使用时机，用好了事半功倍。

螺旋中枢之核

血量：141 328

战法：螺旋中枢比较好打，第一阶段升起的柱子下面会发射子弹，还会出现柱子波浪，波浪没有攻击，但离核最近的柱子会升高，只能利用此时机打击核心。血量在10万左右的第二阶段中，上升的柱子会发出激光，升起的柱子喷出火焰，喷火的柱子会频繁上下移动后再升起来，普通的则直接升起来。血量在8000左右会发射三束交叉红色光柱，跳跃可轻松避开，此外还会放出跟踪火球，见到火球立刻往后跑，火球即将打过来时跳跃可躲闪。血量在5000左右进入第四阶段，攻击方式增加随机的落雷，柱子会出现紫色光圈的前兆，带上陷阱无效护符更容易。

金色魔王路西昂

血量：489 920

战法：注意火属性攻击会给金色魔王补血。首先不要攻击，往一面跑，左边或者右边，可轻松躲开紫色激光攻击，两次后就换跑动方向。三拨蓝色激光弹需要等打到身边后向左右或向前跳来躲开，手刀要向左边跳开，向右跳会中第二刀。手刀过后必定释放螺旋状全域激光弹，激光弹之间可以通过顺着激光弹旋转的方向跳跃躲开。还要注意底下的尾巴，听语音前兆，当魔王说话时向两边跳开。当金色魔王释放引力球时往魔王反方向跑，换艾雯用无属性魔法攻击，引力失效后换拉古那冲过去近身砍两下魔王。当Boss血量降到30万左右时会有陨石落下，注意陨石的冲击波也会扣血，并且一定会落在主角站立的位置，需要及时跑动。在Boss大约25万血量时主角可以跳得很高，有利于躲闪。对于Boss的冲击攻击，在冲到眼前的瞬间向两边跳开躲避。释放的蓝色光线之间有很大空间可以躲避，但要注意光线会旋转，顺逆时针旋转的两个光线之间的空间会越来越小直到没有，需要看准时间多次跳跃避开。当Boss血量在10 000左右时金色魔王会双臂交叉释放魔法无效屏障，同时释放陨石或冰璃魔法，依据主角站立的位置落下，主角只要跑动即可不受伤害，跑到金色魔王身边用拉古那攻击金色魔王可打断魔王施法。需要注意以上攻击方式会随金色魔王的血量叠加，越到最后攻击方式越多。需要熟练掌握魔王的攻击套路，掌握后配合熟练的操作是无伤的唯一方法。



最终Boss其实不难，它的攻击很套路化

补丁铺

（由游侠补丁网提供）

《求生之路2》（Left 4 Dead 2）v2.0.0.7覆盖版完整官方升级档，本升级档支持任意版本的游戏直接升级至最新的v2.0.0.7版。

《圣战群英传3——复兴》（Disciples III Renaissance）俄文版v1.05 HotFix 2官方升级档。

《职业进化足球2010》（Pro Evolution Soccer 2010）v1.03官方升级档。

《红色派系——游击战》（Red Faction Guerrilla）v1.1官方升级档及光盘补丁。

《武装突袭2》（Armed Assault 2）v1.05正式版完整升级档（有重大内容更新）及Hotfix补丁（用于修正v1.05版当中的2个错误）。

《破坏者》（The Saboteur）v1.03Beta官方升级档。

《破坏者》（The Saboteur）四项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《龙世纪——起源》（Dragon Age Origins）v1.02a官方升级档。

《无主之地——内德博士的僵尸岛》（Borderlands The Zombie Island of Dr.Ned）光盘补丁。

《詹姆斯卡梅隆的阿凡达》（James Camerons Avatar The Game）v1.01版8项属性修改器。

《德军总部》（Wolfenstein）v1.2官方升级档及4项属性修改器。

《X3黄金版》（X3 Gold Edition）简体中文不完全汉化包，本汉化同时适用于原版游戏，汉化中翻译了大部分游戏剧情及内容，但尚不完整，感谢游侠会员hkzx提供，感谢深度时空宇宙游戏社区原创制作。

《使命召唤——现代战争2》（Call of Duty Modern Warfare 2）天邈简体中文汉化包v1.20版，本汉化包由游侠天邈汉化组成员完成原创翻译，游侠网小旅鼠汉化技术团队负责专业技术支持，安装后即可直接进入游戏。

《命令与征服——泰伯利亚的黄昏》（Command And Conquer 4 Tiberian Twilight）英文试玩版。

《FIFA足球经理2010》（FIFA Manager 10）v1.2官方升级档。

《海岛大亨3》（Tropico 3）v1.09版官方升级档绿色覆盖版。

《战争之人——赤潮》（Men Of War Red Tide）简/繁体中文汉化包v1.0RC版，本汉化包由游侠天邈汉化组成员完成原创翻译及技术制作，安装后即可直接进入游戏。

《极度恐慌2——起源计划》（F.E.A.R 2 Project Origin）简体中文汉化包v1.0版，本汉化包由游侠天邈汉化组成员完成原创翻译及技术制作，包适用于F.E.A.R.2原版及DLC资料片，安装后即可直接进入游戏。

《无冬之夜2——泽希尔风暴》（Neverwinter Nights 2 Storm Of Zehir）游戏语音修正补丁绿色覆盖版，本补丁对应nwn2_pcx2_englishvofix_from1201541_to1201541官方升级档，用于修正《泽西尔风暴》以后导致之前的资料片及MOD在游戏中无语音的问题。

《无冬之夜2——泽希尔风暴》（Neverwinter Nights 2 Storm Of Zehir）v1.20.1541～v1.23.1765版完整官方升级档合集，该补丁包内最新版升级档升级后可直接进入游戏，本补丁包含《无冬之夜2》资料片《泽希尔风暴》全部官方升级补丁。

《无冬之夜2——叛逆者的面具》（Neverwinter Nights 2 Mask of the Betrayer）v1.10.1115～v1.23.1765版完整官方升级档合集，该补丁包内最新版升级档升级后可直接进入游戏，本补丁包含《无冬之夜2》资料片《叛逆者的面具》全部官方升级补丁。

《无冬之夜2》（Neverwinter Nights 2）v1.23.1765版官方升级档，该最新版补丁升级后即可直接进入游戏，本补丁适用于将游戏从v1.23.1763版升级到v1.23.1765版。

《模拟人生3——世界冒险》（The Sims 3 World Adventures）v2.3.33版官方升级档，本升级档用于将游戏从2.0.86.002002版升级到2.3.33.003002版。

《模拟人生3——世界冒险》（The Sims 3 World Adventures）简体中文语言包v1.3版，感谢游侠论坛会员hehecompu原创独家制作发布。

《科林麦克雷拉力赛——尘埃2》（Colin McRae DiRT 2）简体中文汉化包第二版测试版。

《极品飞车——换档》（Need For Speed Shift）英文版v1.02官方升级档。

《足球经理2010》（Football Manager 2010）v10.2.0版官方升级档。

《亚瑟王》（King Arthur The Roleplaying Wargame）v1.02官方升级档绿色覆盖版。

《逃亡——扭曲的命运》（Runaway A Twist of Fate）英文版v1.05官方升级档。

《火炬之光》（Torchlight）v1.12b升级版光盘补丁。

《第八分队》（Section 8）v1.1官方升级档及光盘补丁。

《战争之人——赤潮》（Men Of War Red Tide）1.0版3项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《无双大蛇Z》（Musou Orochi Z）中文版17项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾DivXman原创制作。

《无双大蛇Z》（Musou Orochi Z）中文版分辨率视角补丁，感谢游侠会员resethappy提供。

《无双大蛇Z》（Musou Orochi Z）日文版全人物全drama存档，感谢游侠会员千人斩竞争原创制作。

《忍者之刃》（Ninja Blade）中英文通用版8项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《忍者之刃》（Ninja Blade）中英文版通用全要素存档，本存档包含全武器、全忍术、全徽章、全服装、全气力碎片、全生命碎片、20个头部徽章及20套服装，感谢游侠会员rayneasd原创制作。

《职业进化足球2010》（Pro Evolution Soccer 2010）v1.02官方升级档绿色覆盖版，本升级档主要升级在线联机功能，对单机内容无更新。

《模拟人生3》（The Sims 3）v1.6.6 to v1.7.9官方升级档，使用本升级档之前必须先安装v1.6.6官方升级档。

《模拟人生3》（The Sims 3）v1.6.6.002003版傻瓜式完整升级档，本升级档包含《模拟人生3》全部更新内容，同时本补丁还是安装《世界冒险》资料片必备补丁，推荐更新！

林晓：春节到，拜年到。一拜祝世界和平，二拜愿五谷丰登，三拜祈人人健康……传统节日后面是浓浓的人情，这，咱可不能丢了。本期的小说以“剑网3”为背景。



兵器

□重庆 吉光

1

那个夜晚已经离我远去，命中注定将要消失不见。于是我趁着对她还有几分感觉的时候，写下这则替代她的故事。因此这则故事对于我而言，正如同五毒教把她炼制成尸人，不过是一件对抗内心情感的兵器。

我有个朋友喜欢喝酒。他每天下午都要对着太阳喝一坛。前几年我去找他，还会看见那把剑生了锈倚在墙角。昨天下午我再去，那把剑已经不在了。于是我对他说，我是不是不应该再来了。他没有说话。很多年前他也用过这种方式对付我——当天下午我就把他的女人拖到昆仑山上的飞仙台杀了，然后他对我哭了，从此以后再也没有说过一句话。我确信他是我一生当中唯一的朋友，如同我确信那剩下的半坛酒是非常好的酒。我这个人有个非常讨女人喜欢的优点，我会让她觉得这个世界是竖着的，很有依靠。为此昨天下午我杀了这个唯一的朋友。因为凡是我得不到的，我绝对不会让任何人碰到，任何人里面包括他自己。

现在我想问一下自己，昨天杀人的那个下午有多长。因为我不知道今天下午有多长。一觉醒来的时候，已是正午，我想下午应该练剑，免得以后杀人成为一种错觉，结果整整一个下午我只喝了一杯茶。在这一杯茶从喉头滑落到心口的过程中，茶水冰凉的感觉，仿佛像某日的一个梦有些悠长，又在一瞬间跌入现实的怀抱，以投影人生的曲折。原来我就这样杀死了那个朋友，我对自己这样说道。好像有些缠绵，是感情的徘徊，在性命攸关的当口做出了抉择，我如此回味给他那致命一剑的温柔。于是我突然明白了昨天下午，今天下午，以及往后的所有下午有多长。它们到底长不过我对那个女人的爱与恨。我的感情正是在这样的爱恨交织中被卷入了那冰冷以及绝望的无底深渊。我可以认为这是我的宿命，但是我更愿意把这一切遭遇看作我可以肆意杀人的一个借口。

我之所以要讲上面这些与她无关的事，是因为我想告诉我自己：爱一个人，不单单需要一个借口，还需要重新认识一个你从来也不曾想到的自己。自从爱上她的那一天起，我杀了33个与我素昧平生的人。每杀一个人，我对她的爱便增强一分。她给我的要求是杀满一百个唐门弟子再谈爱她的资格。杀人对于我来说是件非常轻松的事情，轻松得连我自己都不知道为什么会如此轻松。所以我现在有点后悔昨天下午杀死了我最好的朋友。我拔出剑对准他的眉头时，心中掠起一片嗜血的冲动，因为他的眼神似要告诉我，我下不了手。然而我偏偏要这世界无一人知道我的心意。于是我因我不想杀他而杀了他。

这就是我。常在江湖上走动的人喜欢把我和王遗风相提并论，我知道他有个不错的绰号叫雪魔。我不想有什么绰号，所以杀人的时候不会留下任何痕迹。没有人知道我是谁，我只知道我想尝试着过一种千百年来无人敢过的生活——靠爱一个人的勇气来支撑起我杀人的全部力气。而我爱上了一个命中注定这辈子都不会爱上我的人。在此之前我是知道她永远不会爱上我的，所以我的那个朋友说我只是把感情放在了一个虚幻的人物身上而已。他够了解我。从这个角度来看，这也是我杀死他的一个理由，同时我会觉得能死在我剑下的人是一种荣幸。我不常拔剑，先前提到的那33个人都不是我用剑杀死的。为了不留下任何痕迹，我不会使用太重的兵器。我用的是什么，一把匕首还是一枚暗器，等一下我把故事写完，你就知道了。

2

我已经老了，有一天在街上看见一支从西域来的商队，碗大的铃铛挂在骆驼的脖子上摇来晃去，那种声音响彻了云霄。我于是不再杀人，也就是说不再爱她。我决定不再爱她的那一刻，心里面觉得很奇怪，仿佛有点难过似的，这么多年的感情就这样放下了，顷刻间消失得无影无踪。于是我问我自己到底爱过她没有。我发现我无法回答这个问题。也就是在那一天晚上，我离开长安去了西域。我走到城外一公里远的地方，情不自禁地回望了一眼长安城，我不是那种多愁善感的人，但是这一眼还是把我的心撕碎了。我明白我再也不可能回到长安了。因为那座城池在我眼中变得模糊，像断线的风筝一样离我远去。10年之后，当我一个人坐在漫天黄沙中欣赏自己的孤独时，我想到了我当初离开长安时的种种心情，于是那个令我脆弱的离别之夜变得温柔，并且在我的生命当中越发温柔。

我有一个不大不小的遗憾，从来没有在长安见过一朵桃花。



在西域的日子里，我爱上了另外一个女人。她本来是一个车师国商人的小妾。我不想在这篇故事里透露她的名字，她是楼兰人，后来我给她取了个汉姓，沈。我总是叫她沈君若。自从我放下了那段背负了33条人命的感情之后，我就再难以想象什么是爱情。但我相信她给我的眼神是有力的，所以我才策马拦住了商队，让血染红了丝绸之路的某一小段。3天之后大唐驻守西域的军队开始搜捕我。我揽着她的腰和官兵擦肩而过。我心里好笑，他们到底要抓谁。从那天早上开始，每过30天，就有一支商队消失在丝绸之路上。她对我越好，我就越喜欢在早上杀人。因为我始终记得我们是在早上遇见的。

3

惊蛰那天早上有个人来找我。我一开始很吃惊江湖

上竟然有人知道我的存在，然后又有些欣喜。我让沈君若沏了壶上好的茶。来找我的人是个女人，蒙着面纱。我想看清楚她的眼睛，而她的面纱是粉红色的。沈君若把茶具放在我们面前之后就出去了。

来找我的女人看着沈君若的背影说："她到哪里去？"

"大漠的那一头。"

"干什么？"

"看漫天黄沙。"

"我知道了。"

"你知道了什么？"

"我的姐姐为什么情愿被教主炼成尸人也要离开你了。"

"为什么？"

"因为我也会爱上你。"

"我不懂。"

"所以我才会来找你。"

"你也恨我？想要杀了我？"

"我不恨你，但我想杀了你。"

"你以为杀了我，就可以变成像我这样的人？"

"我想试一试。"

"你要想清楚，我这样的人不是人。"

"但我仍然愿意做你这样可以自己主宰自己命运的人。"

"太辛苦。"

那天早上的对话大概如此，稍后我情不自禁对这个陌生女人聊了许多王遗风的事。以至于我很多年以后都不得不承认王遗风是一个绝情的人，我是说我在杀了雪魔王遗风以后。

夕阳的时候，我骑上马，把面纱女人送出了大漠。时至今日在我的记忆里都还温存着她回头望我时的天真笑容。看着她渐行渐远的身影，我突然一下不想再回大漠了。几天之后我在玉门关无意之中听到一个消息，车师国一个商人的儿子在大漠杀了个女人。正是这个在市集上偶然得知的消息把我重新召唤回了大漠，并让我遇见了王遗风。实际上这是一个关于王遗风的故事。但是我始终不愿意承认这个世界上有一个比我更绝情的人存在，所以才在此前的故事里东拉西扯、胡乱拼凑。可惜我终究骗不过自己手中的笔，该来的终要来。

4

"我只要3天不和人说话，我便忘了那个人，无论此前和他有好深的感情。"

这是王遗风对我说的第一句话。3天之后我们再次碰面，我把心中的那点想法全部告诉他。

"我有点想杀了你。"

"我知道了。"

"你不问我为什么？"

"我也想杀了你。"

"那我要问个为什么。"

"你太像一个人。"

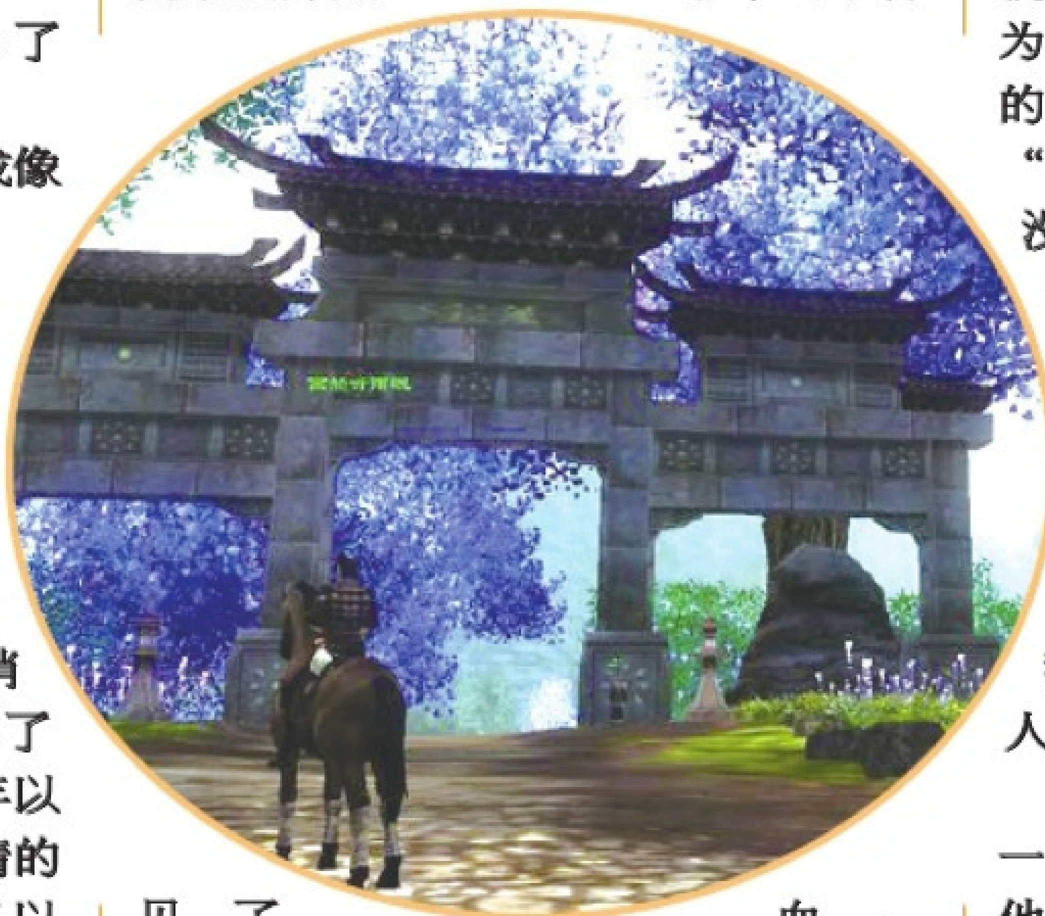
"谁？。"

"我曾经杀过的每一个人。"

我笑了。

我看见王遗风也笑了。

我们笑过之后我说："我曾经有个好朋友喜欢喝酒。可能是他酒喝多了，变得不喜欢和我说话。我就再也没有听到他说过一句话。后来我怀疑是那个女人让他喝的酒。那个女人是他最爱的人。再后来我就把他最爱的人杀了。杀人的那天是个下午，阳光太强烈了，我看



见了血。血不仅很红，而且很腥，超出我的想象。所以从此以后我再也不会在下午杀人。"

王遗风看着我说："我听说你早上在这一带杀过人。早上也有阳光，只不过比下午的阳光弱一点，但依然是阳光。"

我也看着王遗风说："但是我并不认为早上的阳光是阳光。所以我以为我看不见血。"

王遗风笑了一下说："你太煽情。"

我也笑了一下说："除了杀你以外，我还有个想法。我希望这辈子还能交个朋友。"

王遗风并不看我说："你希望这个朋友是我吗？"

"是的。"

"我已经很多年没有过朋友了。我只有我自己。"

"我们都只有我自己。"

那天晚上我和王遗风杀了车师国边境上某座城池一城的人。为了杀这么多人，我们从夜晚一直杀到天亮，我们不停地杀，男人、女人、老人、年轻人，所有人都死在我们的面前。后来我把王遗风也杀了。他的尸体倒在无数死人之中。不多久有声鸟叫，我瞥了一眼，鸟飞远了。当我再回过头来，试图从这满街的死人中找出谁是王遗风的时候，我已经找不到了。不是王遗风离开了我，也不是我注定将要离开王遗风，而是这满街满城的人都变作了王遗风。从那一刻开始，我发现那些还活在这个世界上的人，他们当中没有那一个不想做已经死了的王遗风。我知道了这些，也就知道了我再也没有办法杀一个人了。我和王遗风终究不一样，我是还可以爱的人，他则无法再爱，于是杀人的过程在我是寻找的过程，在他则是出于习惯。我明白了这个道理，也就明白了这么多年过去，我的心头为什么一直在意那朵在长安城看到的桃花。我曾经撒过一个谎，我说"我有一个不大不小的遗憾，从来没有在长安见过一朵桃花"。其实我见过的，只是她太美了，美得我无法承受，所以我逃避，一再逃避，就像这则故事给人的感觉一样，在里面出现的3个女人没有太多的不同，或者说她们本来就是同一个女人的3个影子。因此我不得不说我和那些活着世界上的人一样，太在乎自己。

我除了记得王遗风对我说过的第一句话之外，还记得当我的兵器捅进他的心脏，在里面慢慢变热时，他对我说的最后一句话。

"你可以利用我，可以对不起我，但是不可以忘记我。"

我当然无法忘掉这个和我生死与共的朋友。自始至终在我的想象里，我的这位朋友在某年春天的洛阳城郊外赏花时，与我同时喜欢上一个女人。出于对这段感情的怀念，在我想象中存在的那个我，不得不想象现实之中提笔写字的这个我是一个杀人无数的恶魔。是那个想象中存在的我命令我写下这则关于王遗风的故事，因为他实在是无法原谅他在现实中的那个投影——我，在还没有把心意表露时，就永远离开了那个站在桃花树下的女人。于是这则故事超越了王遗风，超越了那些曾经深深爱过的女人，超越了作者的全部想象，而作者的兵器是那把从未开口说上一句话的想象。

我还记得，就这样那一年的桃花开了。（全文完）

2009年“游戏剧场”回顾

36本大软，36期“游戏剧场”，让我们回顾一下2009年“游戏剧场”都上演了哪些好戏。

上、下旬刊

282期 游戏·记忆
284期 图加尔·鹰风的故事：狩猎仪式
285期 灯娘·祭江南
287期 她的卡农
288期 歌兰蒂斯的忧伤
290、291期 梦杀手
293期 星样年华
294期 妖唇玛仙
296期 群星
297期 回到新加坡
299、300期 宵禁时期的伟大城市
302期 天使的复仇
303、305期 越南往事
306期 消失的吉芬塔
308期 等待之术士篇
309、311期 把你的名字刻在我的武器上
312期 忆灵
314期 战友——大地烈风
315期 写给母亲的信
317期 2012



中旬刊

283期 猎杀——西伯利亚
283期 法兰故事
286期 阿飞：爱做梦的现实主义者
286期 玫瑰骑士
289期 文舟：北京客的游戏梦
289期 箭塔
289期 游戏剧本节选：《濮阳之战》（贰）
292期 唐缺：因为能宅，所以必宅
292期 心跳回忆之电击梦游事件
295期 飘灯：和游戏小说相关的几个瞬间
295期 青春期妖怪
298期 本少爷：写作这事情我上瘾
298期 来去如风的骗子生涯
301期 菁瓜：关于命运的反抗以及反抗的命运的若干悖论
301期 同伴
304期 陈楸帆：现实是脸，想象是粉
304期 丧尸
307期 七月：挖坑一定填
307期 《合服——英雄斗宇宙的史诗》之合服拉警报
310期 星河：我游戏故我在——一个必要但不充分的条件
310期 守土有责
313期 杜若：文字，娱已之外，尚能娱人
313期 江湖猎人
316期 迟卉：镶金玫瑰壁炉旁的大黑猫
316期 血的歌谣



这些小说中有你喜爱的作品吗？欢迎参加“2009年我最喜欢的游戏小说”评选活动。参与者将有机会获得“游戏剧场”精华本。投票信箱为linxiao@popsoft.com.cn，投票格式见右图。

2010年，上、下旬刊的“游戏剧场”增加到了3页的篇幅，中旬刊也有10页之多。“游戏剧场”的2010年，特别欢迎精彩的有创意的稿子，好的稿子甚至有可能结集或者单独出书。“游戏剧场”，希望做你的文学梦工厂。

2009年我最喜欢的游戏小说
姓名
通讯地址
我喜欢的小说是____期的 __________（小说名字）

《大众软件》“游戏剧场”原创小说征稿启事

稿件要求如下：

1.小说和游戏的关系是：陈述游戏中的事件，或者讲述游戏对现实生活的影响，还可以描写制造游戏的过程，总之要和游戏有瓜葛。

2.小说的创新性要：选题新、主题新、人物新、情节新、表现方式新……任何一个方面独树一帜都可能被选中刊登。

3.小说的情节性指：有时间地点人物环境细节等文学要素，情节有迂回曲折，人物有矛盾冲突。

4.小说的字数：从5000到20 000都可以，超过2万字的稿件请先给我提纲。

5.来稿请尽量使用电子文本，以文本文档附件形式发送到linxiao@popsoft.com.cn。一月之内若没有收到回复，请作者自行处理。

林晓：拜年了拜年了，祝亲爱的读者朋友们新春快乐，心想事成，虎年发虎威，虎年行大运。欢迎大家参加“2010年《大众软件》新春游艺会”，记得要把答案发给我，有机会获得奖品喔。答案来信请寄：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》读编活动，邮编100142。

电子邮件请E—mail至linxiao@popsoft.com.cn。



2010《大众软件》新春游艺会

张灯结彩的编辑部里，大家正制作游艺会题目





展烽：新年好，祝读者们学习好，身体好，工作好。我的问题是——《大众软件》的第100期、200期和300期分别是哪年的第几期？

Cross：在《剑侠情缘网络版三》中，新玩家刚进入游戏时见到的师兄、师姐NPC是谁？祝大家虎年吉祥。



野花：祝各位读者虎年事业发展，如虎添翼！出个题目考考大家：请大家说出和虎有关的游戏人物，可以名字带虎，或者游戏情节与虎有关，当然了，最好是游戏中的原创人物。







电子土豆：虎年干起活儿来要虎虎生风，做人可不能狐假虎威，脚踏实地总会有收获。好了，我的问题来了——右图这块显卡的型号是？



8神经：冰河有一个厂商赠送的性感爆X的鼠标垫，每天当他充满优越感地将手腕放在鼠标垫上时，总是吸引来周围无数妒恨的目光。但是有一天，冰河来到单位时突然发现他的鼠标垫神秘失踪了，这一天冰河都处于悲伤的情绪中……

鼠标垫去哪了？真相只有一个！你猜猜是哪个？

A.鼠标垫上的美女复活了变成了真人，直接去冰河家给他做饭了

B.鼠标垫被某个充满妒恨怨念的编辑给偷藏起来了



C.鼠标垫上的美女受到编辑部正直气氛的感召，有一天它突然变成了绿坝娘，所以被冰河直接无视了

D.有一天冰河家的“领导”来到编辑部找他，发现这个鼠标垫后十分震怒，于是趁冰河没看见时把鼠标垫扔到垃圾堆了

美编suns：呵呵，图A与图B的两个8神经有多少处不同？





小白：给大家出道动脑筋题——

话说……冰河将自己的一张自画像以100元的价格卖给了生铁，并对他说：“哥们儿你赚了，一年之内它会升值100倍！”

生铁把画买回了家，挂在墙上越看心里越发毛，于是又以80元的价格卖回给了冰河。

几天之后，冰河又把画像以90元的价格卖给星尘。“哥们儿你赚大了，一年之内它会升值500倍！”冰河说。



冰河很高兴。他说：“首先我把画卖了100元，刚好是我时间和原料的成本，所以我与生铁的交易不赔不赚。然后我又以80元的价格买了回来，90元的价格卖了出去，所以我还赚了10元钱”。

生铁却不这么认为。生铁：“冰河以100元的价格卖掉自画像，然后又以80元的价格买回，所以净利润是20元。至于以后的交易不必去考虑，因为那幅画的价值大概也是90元。”

星尘对他们两个的观点都同意。星尘：“冰河在100元卖出、80元买入的时候就赚了20元。他后来还赚了10元，是在80元买入90元卖出时得到的。所以他的全部利润是30元！”

小白也迷糊了，他要问大家，到底哪种是冰河真实获利呢？10元？20元？还是30元？



生铁：记者组人呢……好吧，我来代表记者组出题。

问题1：美国发生911事件时，《大众软件》在制作哪一年的哪一期？

问题2：《功夫熊猫》在中国正式上映时，《大众软件》在制作哪一期？

问题3：大众软件编辑吃得最多、但又抱怨最多的快餐是什么？

A 老家肉饼　B 麦当劳

C 肯德基　　D 百姓缘



星尘：祝大家新年里有Mac OS一样的外表，Windows 7一样的人气，Chrome OS一样的内涵，Unix一样的强大！我的问题——如何进入Win7的上帝模式？



say：听说这个虎年是金虎……《魔兽世界》国服内测的日期是哪天？这问题能难倒一片吧？哈哈……



小明斯基：灯谜这种高雅内涵充满格调的东西对我来说实在过于艰涩，我更是完全摸不到头脑啊……好吧我来问一个香艳的问题，哪位童鞋记得在我负责的栏目里，去年一整年有几篇文章标题中有“女”这个字的？

什么？你问我为什么要问这种“低俗”问题，我不告诉你。



大漠小虾：我来说一段。

（游艺会逛到半截，忽然看到前方搭起一座舞台，一个细高挑的白面男子穿着马褂走上台来，原来这里还有单口相声表演呢！）

大漠小虾：说到春节游艺会啊，我可是游艺会的行家，每年春节咱都露个脸儿。没别的，咱会说相声啊是不是！可是今年这游艺会真是让我犯难，林晓姐姐说了，游艺会只能让我出灯谜。这灯谜多难啊！还得出的灯谜和“大软”人物有关！哎哟，我这儿想了半宿才想出来3个，这里不才出给大家猜猜看，好不好？谁猜着了奖励您一包花生糖！（众人：好！好！）

大漠小虾：我先给大家出一最简单的！说：饺子不煮下锅煎，打一大软人名！

（众人：胡扯，哪有这么吃的？！猜不出来猜不出来了！）

大漠小虾：嘿嘿，这个多简单啊。您想啊，饺子没煮就想煎锅贴，那不是“生贴”（生铁）嘛！（众人：不怎么样这个，再来一个吧！）

大漠小虾：您别着急，这第二个灯谜是啊：肚子吃到滴溜圆，打一大软人名！

（众人：这都什么谜面儿啊，猜不着猜不着！）

大漠小虾：那对不住各位了！您想啊，肚子吃这么圆，当然是吃撑了，吃撑了那不就是“涨饭”（张帆）嘛！

（一人怒道：你大爷！不带这么侮辱张帆的，老子重名，也叫张帆！）

大漠小虾：啊啊对不起，我现在出第三个啊，说：清早起来想吃鸡，打一大软人名！（众人：你是给肯德基做广告吧你！这是谁啊？）

大漠小虾：这多简单，清早起来想吃鸡，就是“晓明思鸡”（小明斯基）啊！

（众人：什么乱七八糟的，还全是吃的！下去BO……众人上前将大漠小虾轰下台去，哄抢了花生糖。）P

填字游戏

提示

横向

1.相传是中国清末武术家霍元甲的弟子，在为被日本人害死的师傅报仇之后，被日本人杀死。这个传说曾被多次拍成电影、电视剧。2个字。

2.一部魔幻电影，电影第三部由李连杰主演，同名网游由完美时空制作。4个字。

3.金山软件有限公司旗下的西山居工作室研发的一款3D武侠网络游戏，以唐朝初年为背景，5个字。

4.热门桌面游戏，融合了西方杀人游戏的特点，并结合中国三国时期背景，以身份为线索，以游戏牌为形式，3个字。

5.2006年Relic Entertainment游戏工作室出品的即时战略游戏，以第二次世界大战为背景。游戏获得了数个游戏大奖，其中包括6个"年度最佳PC游戏"奖项和12个"年度最佳战略游戏"奖项，并且被列入了至少10家专业媒体评出的"2006年10佳游戏"榜单。3个字。

6.暴雪娱乐制作的第一款网络游戏，属于大型多人在线角色扮演游戏。2004年11月在北美上线，迅速流传到全世界，其在线玩家数量足以组成一个中等规模的国家。4个字。

7.小说《哈利·波特》中的头号大反派，很长一段时间里，没有人敢提到他的名字。3个字。

8.捷克制作的解密冒险游戏，获得了2009年独立游戏视觉艺术奖，每一个游戏画面都是手绘。4个字。

9.2009年由CAPCOM推出的格斗游戏，采用最新的3D绘图技术，以更华丽的方式重现原作独特的2D绘图风格。3个字。

10.十多年来日本的统治级漫画，单行本10年销量冠军，总销量1亿7700万册，成为日本史上漫画单行本销量最高和出版销量最高的纪录保持者。3个字。

11.2009年推出的一款塔防电脑游戏游戏，成功地借鉴了一些战略游戏的要素——采集资源并利用资源建造其它单位。游戏不大，却深受欢迎。6个字。

12.2000年E3最佳RPG游戏大奖。4个字。



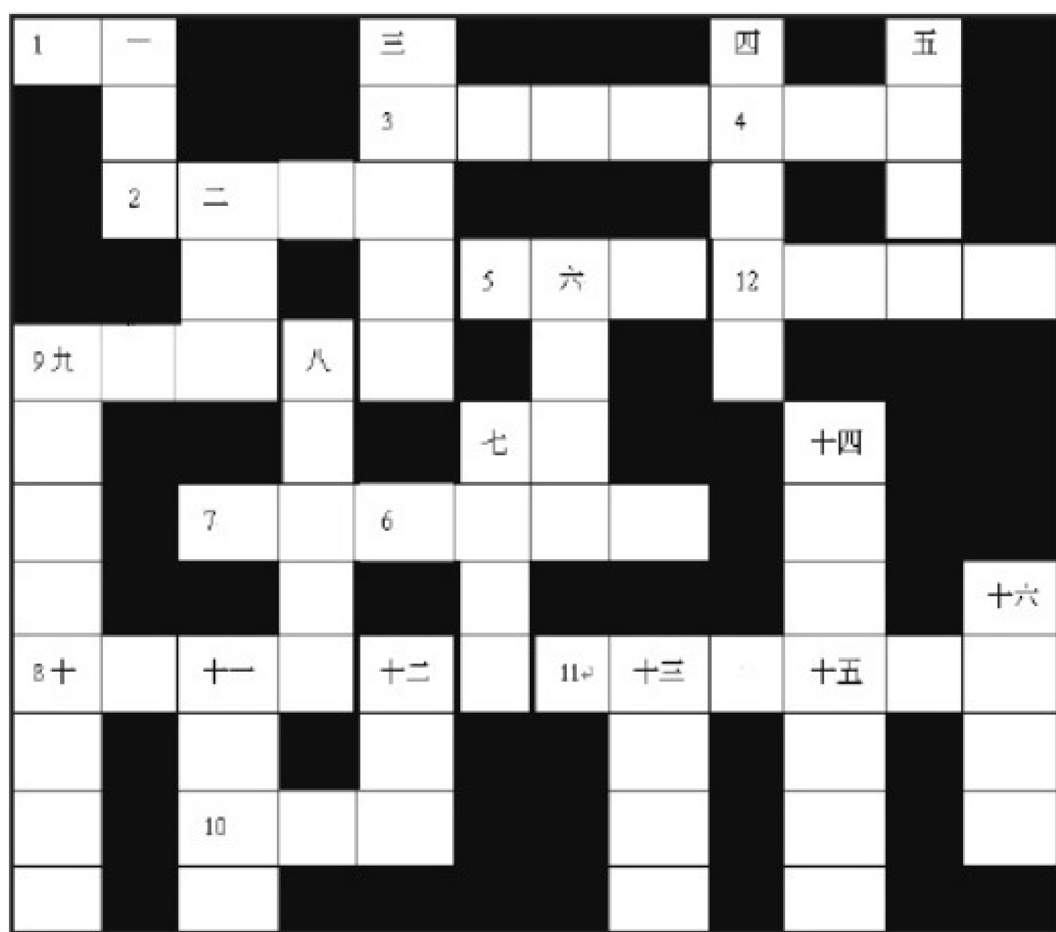
竖向

一.国产网络游戏，2005年10月公测，并获同年Chinajoy 国产最佳3D游戏称号。3个字。

二.2008年CAPCOM首先在PS3及Xbox 360上推出的动作游戏，是该系列的第4代。3个字。

三.1995年问世的一款RPG游戏，长期占据《大众软件》TOPTEN排行榜游戏榜单的冠军位置。其系列的第一部和第三部都被改编成电视剧，由胡歌主演。5个字。

四.日本光荣株式会社在2001年发售的PS2游戏，在一定程度上助长了PS2的初期销量。系列作品中都有高难度的模式，除玩家外的普通士兵和武将都会大大加强，总体来说难度越高，玩家控制的武将在战场上的作用就越小。5个字。



五.本刊编辑在2009年大软"游戏剧场"中发表的一篇小说。3个字。

六.成语。形容称雄于一代。4个字。

七.1994年暴雪公司推出的即时战略游戏。该游戏的即时战略联网模式，大量快捷键的操作设定，游戏附带的随机地图生成器等，都为即时战略游戏多人模式打下了良好基础，电子竞技也因此开始发展。4个字。

八.世界上第一个商业化的桌上角色扮演游戏，其繁杂的设定和规则影响了整个游戏界甚至文学和艺术领域。同名游戏被搬上不同的游戏平台，还有同名的电影和图书。4个字。

九.一种体育比赛，起源于美国，不需要在正规赛场上进行，实际上只要有块开阔的地方就能进行。同名网络游戏已经推出。4个字。

十.不久前上市的国产机甲风格的网页RPG游戏。4个字。

十一.莱昂纳多·迪卡普里奥2000年主演的一部电影。电影中大部分故事发生在泰国。4个字。

十二.20世纪奇幻电影的巅峰之作，新西兰人彼得·杰克逊导演，电影中的大部分取景也在新西兰。3个字。

十三.成语。指万物在优胜劣汰的竞争中，通过变异、遗传和自然选择的发展过程。同名主视角射击游戏在2002年发布。4个字。

十四.即时战略游戏，汤姆·克兰西系列的最新游戏作品，玩家可以在游戏中声控操作，发出行动指令。4个字。

十五.成语。形容强大无比，可以战胜一切。也比喻办任何事情都能成功。4个字。

十六.Capcom在欧美颇受欢迎的X360游戏，以恶心的丧尸为主题。4个字。



拜年啦……

打一本杂志名字

提示：所看提示最少，就猜出来者，就是赢家了。此人将获特别大奖，小编的祝福飞吻一个……

提示1：这是一本杂志。

提示2：这本杂志是90后。

提示3：它的“脸”很多时候都是美编们的劳动结晶。

提示4：这本杂志共有6个人，3个人在玩游戏，1个人在工作，1个人开车，1个人放牛。

如果你猜出来了，后面的可以忽略。

如果你猜不出来，继续后面的内容吧……

提示5：它涉及的知识面很广，但基本上就集中在两个大写英文字母上。

提示6：它的“爹妈”中，有搞水产的，有烟协的，也有拿砖拍人的，还有码字的……

提示7：如果你还没有猜出来是什么，那么请你合上你所看的刊物，大声读出封面上的4个大字！

恭喜你，你赢了！

（软粉 FIR不是梦）

灯谜

北风吹（打一省名）

为数虽少，却在百万之上（打一字）

甜咸苦辣各味俱备（打一字）

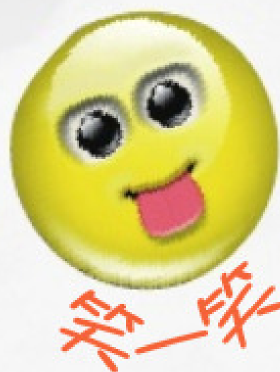
贞观之治（打一电影演员）

洋为中用（打一民族名）

春花结队来（打一京剧剧目）

1×2×3×4×5×……×2010这个算式的末尾有几个0?

（软粉 Robert tycw zkkPaL）



上帝和游戏迷

怕变成现实

一游戏迷死后见到上帝，上帝说：“我要把你在虚拟游戏中的一切都变成现实。”

那游戏迷听了，吓得呜呜哭了起来。

上帝问：“你在游戏中等级不高？”

游戏迷摇了摇头。

上帝又问：“那你装备不好？”

游戏迷又摇了摇头。

上帝耐下性子又问：“那你没有朋友？”

游戏迷还是摇摇头。

上帝火了，吼道：“那你是啥原因？”

游戏迷用手拽了拽上帝的衣服，哭丧着脸，小声地说道：“我是人妖。”

（软粉 FIR不是梦）



快评

这期等了好几天才买到，学校的书店老板越来越不负责任了。拿到书发现右上角的日期码和价格的小框变样了，新年新气象。这期的“网络时代”看得很爽，早听说这“秒杀一族”了，可惜没时间去尝试，看了文章介绍，我也心动了。“读编往来”的《编辑部的故事》看了很亲切，希望继续保持。（网友 回味）

新大软给人一种很有朝气，很有活力的感觉。以红色为基调的书脊，4个金色的大字“大众软件”醒目出众。内文版式、色彩、字体上也有一些改动。TOPTEN的变化最大了。总之。新一年的大软就像一朵尚未开放的花苞，充满希望和力量！加油，你们还能更棒！（湖北 李普元）

林晓：创新是个难题，不过脑子是越用越聪明的，老是山寨，丢了拐棍就不知道怎么走路。祝大家新年多多创新！新年这第三期杂志你觉得怎么样？欢迎拍砖或者给小红花，E-mail给 linxiao@popsoft.com.cn说出你的第一感受。精彩的评论将被刊登在杂志上，还能得到一份精美的礼物。



热门游戏排行榜

截止日期2010年01月31日

单机榜

排名	游戏名称	制作公司	上市日期	票数
1	使命召唤——现代战争2	Infinity Ward	2009	2387
2	实况足球2010	KONAMI	2009	2380
3	求生之路2	Valve Software	2009	2350
4	魔兽争霸Ⅲ——冰封王座	BLIZZARD	2003	2320
5	生化危机5	CAPCOM	2009	2218
6	边境之地	Gearbox Software	2009	2194
7	侠盗猎车手4	Rockstar North	2008	2143
8	火炬之光	Runic Games	2009	2120
9	仙剑奇侠传四	上海软星	2007	2091
10	NBA2K10	2K Sports	2009	1982

网游榜

排名	游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期	票数
1	魔兽世界	BLIZZARD	网易	2005	2410
2	剑侠情缘网络版叁	西山居	金山游戏	2009	2370
3	梦幻西游	网易	网易	2003	2365
4	穿越火线	SmileGate	腾讯	2008	2293
5	地下城与勇士	NEOPLE	腾讯	2008	2257
6	天龙八部	搜狐	搜狐	2007	2233
7	永恒之塔	NCsoft	盛大	2009	2176
8	跑跑卡丁车	Nexon	世纪天成	2006	2152
9	成吉思汗	北京麒麟网	北京麒麟网	2009	2073
10	蜀门	云蟾网络	绿岸网络	2009	1999

小白：有些游戏总会出人意料地好玩，哪些？比如榜单中的《火炬之光》。虽然它的容量仅仅几百MB，而且游戏方式仍是有些“过时”的打怪和攒装备，但玩过的朋友都会知道，《火炬之光》的游戏性绝不输于目前的任何大作，让人上手之后欲罢不能（前提是要对这类游戏有爱）。



《细胞分裂5——断罪》，主人公依然是他

编辑部里已有多位勇士一层层地战斗到……很深的地方，星尘把3个职业的玩法尝了个遍，存档一次次地被他覆盖，Artec甚至还刷出了两个一摸一样的“唯一”装备，可以想象有多少怪物被他斩于刀下。但到了如今，他们都玩累了，也许是时候玩画面更带劲儿的游戏了，最近有什么大作可玩呢？是扮演成法国抵抗组织成员痛杀纳粹的《破坏者》，还是可以选择阵营，舞刀弄枪的《阿凡达》，或是科幻RPG大作《质量效应2》？我认为2月末上市的《细胞分裂5——断罪》才是最佳选择，如果你是其之前系列的Fans一定不要错过喔！据说在游戏中可以把身旁的各种家具投向敌人，甚至能把纸扔到敌人脸上遮挡视线，考虑到该系列一向拥有出众的游戏画面，绝对值得新老玩家一试身手。


《Arcuz》很适合移植到PSP或NDS上

最近还有一款Flash小游戏值得一玩，大名《Arcuz》，类型为ARPG，适合喜欢砍怪的同志们在各类硬件配置低下的场合戏耍，2D卡通风格也让人感觉很亲近，相信你会喜欢的。

大众软件 携手光宇游戏

精心打造《问道》1.43版 新春大礼包

限量疯抢中！

问道

100万在线 问世间谁主沉浮！

轻松休闲 谈笑中纵横三界。

除妖封魔 天地间修真证道。

新春大礼包内含“详尽官方精华宝典、DVD客户端1张，更有免费神兽、坐骑、生肖兽以及价值40元人民币的VIP卡、价值10元的新手卡”等你来拿。



送！送！送！

有的玩，有的拿，还等什么？

一等奖：神兽1只，价值3000元

二等奖：坐骑2只，价值1500元

三等奖：生肖兽3只，价值1000元

四等奖：VIP卡100张，价值40元

买即送：价值10元新手卡

奖品以实物为准，最终解释权归《大众软件》所有

全国各地书报亭有售！

零售价：28.8元

大众软件2009增刊（贺岁版）上市热卖中！



世界进度领先的华人公会"星辰"
专为本刊提供奥杜尔、十字军试炼详尽攻略！

一本增刊，双向封面
全国各地书报亭有售！
零售价：29.8元





剑侠情缘网络版叁
图文指导全书

魔兽世界巫妖王之怒
台服副本攻略宝典

邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：~~￥10.00元~~
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN